

新年特大号! サタールの最新情報とダブル特大付録付き!



平成2年6月16日第三種郵便物認可
1996年1月26日発行
〔毎月第2、4金曜日発行〕
第12巻1号通巻135号

SOFT
BANK

540 YEN

SEGA セガサターンマガジン

SATURN

MAGAZINE

TEXT CELEBRATION SEGAGAME MAGAZINE

巻頭大特集!

バトラー
ファイター2
攻め落とすA・F・Tと対人戦必勝法!
スペシャルオプション、これでゴールドデュニルが使える!
デュニル設定モード

特報! セガラリー・チャンピオンシップ・オブ・ザ・パイアハンター
パンツァードラゴン・シンジ

新年特別企画!
セガニックを巡る豪華対談
鈴木裕 VS 中裕司、大島直人

1996
1/12.26
Vol.1

セガサターン最新ソフト満載!
ガーディアンヒーローズ/エアーズアドベンチャー/ドラゴン・フォース
バーチャレーシング セガサターン/ザ・タワー/ゴジラ・列島震撼

セガ&ソフトライセンシ直撃ハンドブック

サターンソフトメーカー全46社のプロフィールと年末年始のタイトルがひと目でわかる!

真・女神転生 デビルサマナー
攻略
ガイドブック

SEGA™

Virtua Fighter 2™

バーチャファイター2

強者どもよ! いざ来い!!



AM 1&2 DEPT. #2
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995

最強の格闘アクションを体験できる!!

アーケードに登場以来、大ブームを巻き起こしている「バーチャファイター2」ついに、セガサターンに/移植はもちろんAM2研自ら担当。セガサターンの能力をフルに使った最強の格闘アクションは期待を裏切らなかった!

新たな闘いがセガサターンで炸裂する。

- アーケードと同じく動きは秒間60コマを実現、全てのキャラの全ての技が使用可能!
- ゲームモードは全部で6つ、どれもプレイヤーを飽きさせない満足の仕上がり。
- セガサターンオリジナルのフィーチャー、チームバトルモードでは5対5の団体戦が可能に!
- プレイヤーの技をCPUが学習していくエキスパートモード搭載。しかもバックアップ対応!

新発売 6,800円
(格闘アクション)



●セガサターンバーチャスティック
(別売 4,800円)対応

テレビ東京系にて、TVアニメ「バーチャファイター」
毎週月曜18:30~19:00 大好評放映中!!

バーチャコップ

VIRTUAL COP

新発売

[シューティング]

バーチャガン

同梱セット 7,800円

(バーチャガン1丁付)

●バーチャコップ単品 5,800円

●別売バーチャガン 2,900円

バーチャガン
ブラックボディ
の本格派!!



撃たれる前に撃て!!!

最もリアルで最も爽快!
世界初の3DCGガンシューティング
セガサターンに新登場!!

射撃練習ができるトレーニングモードでは、
2P対戦も可能に。
テクスチャーマッピングの美しい画面と、
息もつかせぬテンポの展開で
ゲームを超えた臨場感が君に迫る!!



期間: 11月23日~12月24日

新作ソフトのゲーム大会を全国26か所で行います!
※くじは、大会ステッカーの貼ってあるお店で。



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995

**セガサターン
5000円キャッシュバック
キャンペーン**

キャンペーン期間中、セガサターンは
店頭表示価格より、5,000円お求めやすくなります。

実施期間: 平成7年11月15日水~平成8年1月15日月

※キャッシュバックキャンペーンは、実施期間中においても、商品がなくなり次第、終了させていただきます。
詳しくはキャンペーン実施店でご確認ください。

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA SATURN



SEGA



知的サッカー、
ここに極まる。

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!



ANTLERS JEF UNITED
VERDY MARINOS FLUGELS
GRAMPUS GAMBA

REYSOL RED DIAMONDS
BELLMARE S-PULSE JUBILO
SANFRECCE CEREZO

キミの地元で、Jリーグのクラブを育てよう。
全国564カ所からフランチャイズを選び、クラブの代表
としてJリーグ完全制覇めざすゲームだ。実存のJリーグ
クラブはもちろん、友達の育てたチームとも戦えるぞ。

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!
—— 育成シミュレーション ——

2月23日発売予定
5,800円



©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995



好評発売中

株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
☎ 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝祭日)

SEGA SATURNおよびセガは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SEGA SATURN

●表示価格は消費税込みのメーカー希望小売価格です。



北斗神拳が セガサターンで炸裂!



ストーリーモードでは“暗黒の北斗”を
名のる新たな敵が出現!



必殺の天技を相手にたたき込み、
一気に勝負を決めろ!

北斗神拳


©武蔵野・原哲夫・集英社・フジテレビ・東映動画
©BANPRESTO 1995

好評発売中 格闘アドベンチャーゲーム

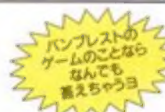
価格5,800円 CD-ROM



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。



バンプレストグループ テレフォンサービス

03-3847-6320

受付:10:00~16:00 月~金(土・日・祭日を除く)

株式会社バンプレスト

東京都台東区雷門2-16-9 〒111

●バンプレストはバンダイグループの一社です。

BANPRESTO



なめらかな動きの秒間**30**フレームのポリゴンカーレース

2P 対戦で熱くなれ!

実写さながらの湾岸線 **20** コースをドリフトでつっぱしれ!

SEGA SATURN™

12月15日発売!

湾岸デッドヒート

3D-Phonic
レーシングコントローラー対応

二人で競える、2P 対戦モード

友人とリアルなレースが楽しめる2P対戦モードを用意したぞ。画面の上下にそれぞれのコックピットが映り実戦さながらの迫力だ。



▲ 対戦モードも搭乗視界がリアル ※ 画面写真は開発中のものです

3つの視点で、迫力3倍。

ゲームの視界を、リアルな搭乗、ドリフト姿勢が見える後方、周囲の状況がつかめる望遠の3ポイント設定。好きな視点で愛車を意のままに操れ。



◀ コックピット感覚の搭乗視界

▲ ドリフトが迫力、いっぱいの後方視界

◀ レースの流れがひとめで掴める望遠視界

全開! 高速湾岸線全20コース。

昼5コース、夜5コース、そしてミラーコース。全20コースで高速をシミュレーション。迫真さにキミは現実を忘れてしまう。

美女を乗せて突っ走れ! シナリオモード

木下優、水谷リカなど10人の実写美女が誘いを待っている。彼女をサイドシートに誘えるのは、過酷さに勝ち抜いたスピードキングだけだ。



木下 優



水谷リカ



株式会社バック・イン・ビデオ 6,800円 (税別)

VICTOR CREATES IT. ヒクラーへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名及び住所、氏名、電話番号まで記入のうえ

ビクター Vサターン 激走。



日本国内において販売されている、このマークが
表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺
機器は、セガサターンと互換性があります。



セガサターンシステム完全互換機

処理スピードに優れる32ビットRISC CPUを2基搭載した、ハイパフォーマンス、高速ポリゴン、1670万色以上のフルカラー表現の高精度映像。そして、PCM32チャンネルによる大迫力サウンド。人気ゲームソフトも待望の新作もそくそく登場して、Vサターンは、これからもノンストップで走り続ける。

次世代ヴァーチャル・ゲームマシン

ビクター **V-SATURN** RG-JX1
(本体の標準価格に設定されておりません)

Victor

JVC

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

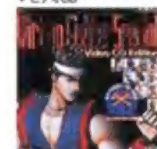
Amusement
選んだ方がわかりあえるね。

●ビデオCDとフォトCDが再生できる● ツインオペレーター登場!!

Vサターン(セガサターン)にツインオペレーターを装着するだけでビデオCDソフトとフォトCDソフトが楽しめる。

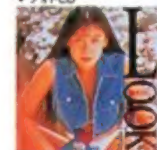
●ビデオCDとしては「プレイバックコントロール」対応のほか「フラッシュ再生」「スロー再生」「ストロボ再生」などの多機能に加えて新たに「プログラム再生」機

▼ビデオCD



バーチャファイターズスペシャル
——ビデオCD5ディスク——
VWF-5 3,300円(税別)
発売元:セガゲームス(株) / 代理:セガゲームス(株)
© SEGA 1994, 1995

▼フォトCD



「LOOK」 随形あきこ
4,800円(税別) 発売元:グラムス(株)
© 1995 グラムス(株) / 代理:セガゲームス(株)

能を搭載。楽しみがさらに広がった。

●またフォトCDとしては「ポートフォリオ対応」だから、音楽やナレーションに合わせた写真の再生が可能。

●その他充実のオプション機能対応。縦・横回転/拡大・縮小/球面張り付け/プログラム再生など。フォトCDの魅力をとことん発揮。

※は「バージョン2.0規格」プレイバックコントロール機能付



ツインオペレーター
RG-VC2 標準価格 21,000円(税別)

ビデオCDソフト
1040タイトル発売中!
(平成7年10月現在/国内)

ビデオCDデコーダー
RG-VC1 標準価格 19,800円(税別)





この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

セガサターン専用ソフト



ビクターのサターンソフト、



THE KING OF BOXING
キング・オブ・ボクシング

人気絶頂、大ヒット中!!



君はもう、幻のチャンピオンを見たか！
絶賛発売中のポリゴン3Dボクシングの決定版「キング・オブ・ボクシング」。ついに君の腕を試す時が来た。まだチャレンジしていない人は、今からでも間に合うぞ。さあ、キミもゴングを鳴らせ!!

¥ 5,800 (税抜)

©1995 Victor Entertainment, Inc. ©1991 Electronic Arts.

みんな、ニューヨークへ
行きたいか~!!



本格的な海釣りシミュレーションゲーム!

Victor

シーバスフィッシング

SEABASS FISHING



釣具メーカー「ダイワ」の全面協力により実在の釣具を収録!



総合監修/村越正海



**'96年2月末
発売予定**

¥6,800(税抜)



海のゲームフィッシングとして現在もっとも人気のあるシーバス(日本名:スズキ)を対象魚とした本格的な海釣りゲーム。「トーナメントモード」「フリーフィッシングモード」の2つのゲームモードを用意。ゲーム中は、3Dポリゴンによる魚との超リアルなバトルを展開します。このほか、テレビでお馴染みのシーバス・ルアーフィッシングの第一人者、村越正海氏が音声でルアーフィッシングの基礎から教えてくれる「フィッシング入門」など、初心者の方でも楽しくプレイできます。

©1996 Victor Entertainment, Inc. © 1996 A wave, Inc.

強力ラインナップ絶賛発売中!

アメリカ横断 ウルトラクイズ

日本テレビ系で16年間放送され、頂点を極めた史上最大のクイズ番組が、ついに登場!「ドームの〇×」「成田空港のジャンケン」「グアムの泥んこ」などの名物クイズをリアルに再現した「チャレンジ・ザ・ウルトラクイズ」や、最大4人で対戦できる「ウルトラクイズ・バトル」、実力を養成できる「ウルトラクイズ・トライアル」や、さらに「チェックポイント・トレーニング」「ウルトラクイズ・データ」などの特設コーナー構成でお届けします!問題は全部で約10,000問を収録!すべて音声より出題されます!司会進行は「ジャストミート!」でおなじみのNTVの福澤朗アナウンサー。番組に参加した人も、しなかった人も、ニューヨークへ向かってチャレンジしてください!

¥5,800(税抜)

©NTV ©1995 FUJITSU PERSONAL COMPUTER SYSTEMS LIMITED
©1995 Victor Entertainment, Inc.

メタムorpher MIKU

近未来美少女プロレス。

ネオプロレス統一チャンピオンシップから半年後。冷酷、凄惨をモットーとする新団体「獅子の穴」が旗揚げされた。巨大な軍需産業を経営母体とする「獅子の穴」は、その旗揚げ記者会見上で、ネオプロレス界のナンバー1を決める「日本女子トーナメント」の開催を発表した。TWPの面々も参加を要請されるが、何故か統一チャンピオンである「みく」だけは、そのリストからはずされていた...

¥6,800(税抜)

©1994 日本ビクター・テレビ東京 ©1995 Victor Entertainment, Inc.



ing Push red button You are behind the white house. There is no
 Scarab Emerald Tie rope to railing Ring bell MOND Screwdriver Wall White Cliffs Dark
 Cliffs Darkness Underground Broken Lanterns A particularly large tree with some low branches stands at the edge of the path. Rainbows
 low branches stands at the edge of the path. Rainbows
 ing Bat Room Egg Open window Trap door Don't E
 ons. Celler Basket Great dark cavern COINS Turn
 There is a small here. Dark staircase Elongated br
 Figurine Switch Trophy case Oriental rug Dark chimney Hot peppers The door
 you can't remove the boards. A battery-powered brass lantern is on the trophy c
 Small mailbox Forest Path Turn on lamp Living Room Danger Amazing territory
 s North-South Clearing Painting Push red button You are behind the white
 reservoir Mirror Room Deep Canyon Scarab Emerald Tie rope to railing Ring bell
 MOND Screwdriver Wall White Cliffs Darkness Underground Broken Lanterns A
 particularly large tree with some low branches stands at the edge of the path. Rainbows
 s Cycrops Treasure Machine Bat Room Open window Trap door Don't E
 trees in all directions. Celler Basket Great dark cavern COINS Turn
 ench Death Mountains There is a small mailbox here. Dark staircase Elongated br
 Figurine Switch Trophy case Oriental rug Dark chimney Hot peppers The door
 d and you can't remove the boards. A battery-powered brass lantern is on the trophy c
 is on the trophy case. There is no door. White house Small mailbox Forest Path
 Living Room Danger Amazing territory Trees North-South Clearing Painting P
 button You are behind the white house. Reservoir Mirror Room Deep Canyon
 d Tie rope to railing Ring bell MOND Screwdriver Wall White Cliffs Dark
 ound Switch Trophy case Oriental rug Dark chimney Hot peppers The door is be
 remove the boards. A battery-powered brass. There is no door. White
 ox Forest Path Turn on lamp Living Room Amazing territory
 ainting Push red button You are behind the white house. There is no
 ll mailbox Forest Path Turn on lamp Living Room Danger Amazing
 Painting Push red button North-South Clearing



プレイヤーがストーリーを綴る、新世代テキストアドベンチャーゲーム。

まるで白地のキャンバスに絵を描いていくかのように。プレイヤーが自由に発想し、自由に言葉を綴り、ゲームを進行していく。どんなストーリーになるか、どんなドラマが待っているか、それは誰にもわからない。プレイヤーの想像力により無限の創造力を持つ、新世代テキストアドベンチャーゲーム。それが、「ZORK I〈ゾーク・ワン〉」です。

コンピュータ黎明期とも呼ぶべき'80年代、パソコンのテキストアドベンチャーゲームとして誕生した「ZORK」シリーズは、その画期的なシステムで、当時のゲーマーたちを驚かせました。サウンドも、ビジュアルも一切ない文字だけの画面。しかし、そのどこまでも静かな画面の裏側に、ぶ熱いドラマが隠されていたのです。画面のテキストに対し、プレイヤーが好きなワードを入力。すると、コンピュータはその言葉のほとんどを理解し、ストーリーの状況の変化を伝えかえすのです。プレイヤーは、コンピュータと会話するようにゲームを進行し、謎を解く。その自由度の高い操作性は、当時の他のゲームを凌駕し、シリーズを増やす度に全世界に熱狂的なファン層を拡げていきました。そして'96年、テキストアドベンチャーゲームの代名詞として神話化した、この「ZORK」のVol.1が「さらに深く、リアルに想像力を増幅させる新世代テキストアドベンチャーゲーム」として、新しく生まれ変わりました。



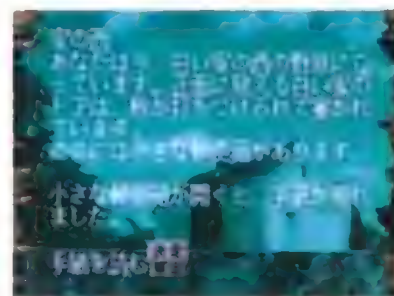
ゾーク・ワン The Great Underground Empire

従来のテキストタイプにはない、驚異の対話性シナリオシステム搭載。

何ができるか、何をしたいのか。あなたの考えを自由に、かつスムーズに入力できるシステムを搭載。入力した内容に応じてシナリオが様々な返答をします。

プレイヤーの想像力を広げる様々な演出。

背景にイメージグラフィックを追加し、一部モーフィングにより映像のスムーズな移り変わりを実現します。また、立体音響システムRSS(ローランド・サウンド・スペース)の採用により、河や風の音などを立体的に再現(※ステレオスピーカー使用時に限る)。さらに、爆発するときに文字が散らばったり、河の場面では文字が揺らいだり、プレイヤーの想像力を刺激する様々な演出が満載されています。



BGMは、ゲームミュージックの最高峰、古代祐三氏・川島基宏氏が担当。

エリアごとのBGMは、古代祐三氏・川島基宏氏が入魂制作しました。その環境音楽なみのクオリティはゲームをより一層盛り上げます。

'96年3月15日発売予定 プレイステーション版 標準価格5800円 セガサターン版 希望小売価格5800円

このゲームはセガの登録商標です。プレイステーションはソニーの登録商標です。セガサターンはセガの登録商標です。ZORKはActivision, Inc.の登録商標です。©1996 Activision, Inc. All rights reserved.

“SE”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Activision and Zork are registered trademarks of Activision, Inc. ©1996 1996 Activision, Inc. All rights reserved.

発売 株式会社翔泳社 東京都渋谷区神宮前3-14-12

SE
ACTIVISION SHOEISHA

SEGA SATURN

NEW GAMES

CHAOS CONTROL

カオスコントロール

これが迫力3Dシューティング!!

'95年12月
発売予定!!

価格 ¥5,800 (税抜)

©1995 INFOGRAVES MULTIMEDIA
©1995 Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc.

BLACK FIRE

ブラックファイアー

'95年12月
発売予定!!

価格 ¥5,800 (税抜)



リアルロボットシミュレーション!!

GHEN WAR

ゲンウォー

'96年1月発売予定 価格 ¥5,800 (税抜)

©1995 Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc. ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

ヴァージンインタラクティブ エンターテインメント株式会社
〒103 東京都中央区日本橋浜町 2-28-1 日本橋久松ビル



KOEI



物語は、浮遊した大陸に築かれた人々の世界から始まる。
巨大戦艦の攻撃により、国々は焼かれ、大陸は引き裂かれた。
かろうじて生き残った人々は、
そのわずかな土地に身を寄せ合って暮らしていた。
大陸の崩壊——それは水を蓄える器の崩壊を意味する。
ただ一つの形をとどめた神聖大陸にのみ、たたえられた水。
人々の命のよりどころとなるその水は、
評議者・皇王の手によって治められていた。
しかし、この慢性的な水不足は、人々の不満と疲弊、
そして新たな戦いの年月を生み出していった。
——もうすでに、歯車は回り始めていたのだ。

あの“GOTHA”を超えて——今出現する、新たなGOTHAワールド！
圧巻のグラフィック、壮大なストーリー。
時代は、シミュレーション新世紀へ。

GOTHA II

天空の騎士

3月発売予定
サターン版：価格未定

SLGの常識をくつがえし、ここまで変わる新システム。

- HEX戦を廃止/マップ上を思いのままに動きまわれるフリーマップシステム。壮大な世界だからこそ、自由度も高くなる。
- ユニットにより搭載武器が変わる新武器システム。戦術も戦略も、いっそう深まる。
- さらに複数ユニットで編隊を組むことで各ユニットのパラメータが変化する隊形システムを採用。
- 戦い方によって、装備の成長度合いが変化する行動経験値システム。強いキャラクターは、きみが創り出すのだ。
- 完全マルチシナリオ・マルチエンディング。ドラマの結末は、きみが決める。

声の出演

金丸 淳一/大塚 明夫/井上 和彦/榎原 良子
平松 晶子/高野 麗/槐 柳二/柴田 秀勝

Micronet

企画・開発：株・マイクロネット 株・光栄 ©1996 Micronet CO.,LTD.
©1996 KOEI CO.,LTD.

株式会社 **光栄**

〒100 東京都千代田区千代田1-4-1 Tel. 03-5561-0101



波を蹴る、猛き艦隊。

パソコン版で大ヒットのウォーSLG、ついに登場!

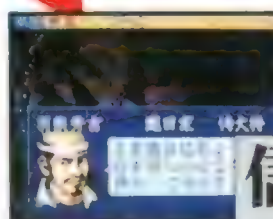
スケール、システム共に超弩級!あの名作がさらに迫力を増して現れる。有名声優によるナレーション、歴史的にも貴重な実写映像の数々、スムーズなゲーム展開……ハードの特性を活かした新機能を搭載し、さみの挑戦を待つ!



96/02/23



KOEI・話題のラインナップ!



●価格9,800円

本格派歴史SLGの決定版。
実写映像の多用でさらに進化。

信長の野望
天翔記

歴史シミュレーションゲーム

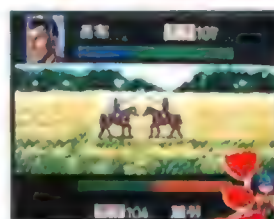


●価格6,800円

馬主の喜びを満喫できる
競馬SLGの最高峰!

Winning Post
EX

競馬シミュレーションゲーム



中国統一の醍醐味を体験!
歴史SLGの珠玉作。
●価格14,800円

三國志 IV

歴史シミュレーションゲーム

(スーパー32X版: 14,800円)

通信販売

お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お申し込みは ☎ 0120-55-3594 (平日10:00~17:00)

- 通信販売以外のお問い合わせは受け付けられません。●クレジットカードもご利用いただけます (JCB、VISA、Master、BC)
- 郵便振替でのお申し込みも承っております。郵便振替用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号(00110-100000) 加入者名 株式会社KOEI 宛てお振り込みください。●送料はお買い上げ金額(税込)以上は無料。5,000円未満は1,000円です。
- 商品はご注文から1週間以内にお届けいたします。●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。

お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント!



KOEI

WWIゲーム 提督の決断II

価格: 10,800円

イングリッシュドリーム

エミット
EMIT
バリューセット



話題の英語体験ソフトの世界を

3巻一度に楽しめるお得なセット。

- Vol.1 時の迷子
- Vol.2 命がけの旅
- Vol.3 私にさよならを

好評発売中!
15,800円
(Vol.1~3 各8,800円)

「エミット」のパンフレットご希望の方は、
株光栄営業部「エミット」資料請求SS係まで、官製ハガキでご請求ください。



このソフトは、スーパー32X専用ソフトです。スーパー32Xのみの販売となります。



このソフトは、スーパー32X専用ソフトです。スーパー32Xのみの販売となります。

32X

株式会社 **光栄**

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel. 045-561-6861

■本ソフトは、スーパー32X専用ソフトです。スーパー32Xのみの販売となります。
■本ソフトは、スーパー32X専用ソフトです。スーパー32Xのみの販売となります。
■本ソフトは、スーパー32X専用ソフトです。スーパー32Xのみの販売となります。
■本ソフトは、スーパー32X専用ソフトです。スーパー32Xのみの販売となります。

theme PARK™

テーマパーク

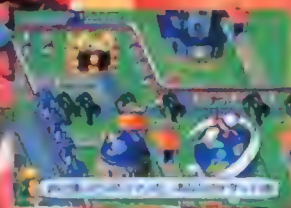


遊園地で遊ぶのはもう古い! これからは遊園地を作って遊ぶのだ!

この「テーマパーク」は、自分だけの遊園地を作り、ちゃんと儲かるように経営して、やがては世界の遊園地王になることを目指すシミュレーションゲームだ。どんな遊園地を作るかは、全てキミ次第。絶叫マシーン一杯のハラハラドキドキパークもよし、ほんわかムードのパークもよし、なんたって思いのまま。さあ、世界の遊園地王を目指して、ゲームスタートだ!



セガサターン版
好評発売中/
定価¥5,800(税別)



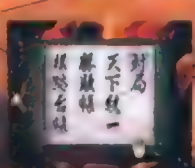
いろんなアトラクションの
設備を、なんたって思いのまま



食べ物屋さんや、お土産屋さん
も、なんたって思いのままに
遊園地は成り立つ!

コンピュータの戦法が習得へス! 本格将棋ソフト登場

- コンピュータに負ける戦法を研究に最適!
- 戦績をレベル別、戦法別に分析!
- 駒も将棋盤も全てポリゴンで表示!



セガサターン版
好評発売中/
定価¥5,800(税別)

戦略 将棋

「戦略将棋」は、コンピュータに全対戦の戦法を習得させることができます。様々な戦術を研究するのにうってつけです。初心者も将棋を学習するには最適です。

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5410-3100
(受付時間12:00~16:00/月~金)



この商品は、セガ・エンタープライゼスから
SEGA SATURN専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標
「SEGA」の使用を許したものです。

「大一商会」「藤商事」 の超人気機種6台を 移植!!

ゲーム機で実機の研究が思う存分にできる夢のようなソフトが新登場。ダンスダンス2、エキサイト、アレジンなど「大一商会」「藤商事」の人気機種6台をサタンのリアルなグラフィックとサウンドでホールを越える興奮を実現した。モードも多彩でパチンコ大好き人間にとって夢のようなモードはもちろん、ゲームとしても面白いモードが満載。また、Niftyフォーラム協賛のイベントにも対応していて、好成績をおさめると景品だってもらえる。オリジナル打法を発見すれば、この勝負勝ったも同然!!



ダンスダンス2



CRビッグガンロッター2



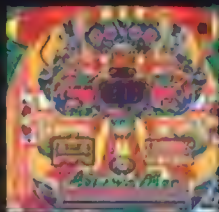
アレジン



エキサイト



サンライズ



アレンジマン

必殺パチンコステーション

(プレイステーション版)

希望小売価格 ¥6,800 で '96年発売予定

必殺パチンココレクション 3

(スーパーファミコン版)

希望小売価格 ¥9,980 で好評発売中

サターン専用ミニコントロールパッド

サンサターンパッド

希望小売価格 ¥3,480 (税別)

DAIICHI

協力: 大一商会



協力: 藤商事

©1995 DAIICHI ©1995 FUJI ©1995 NIFTY ©1995 SEGA

SEGA SATURN



必殺

'96年1月下旬発売予定

希望小売価格(税別) ¥6,800

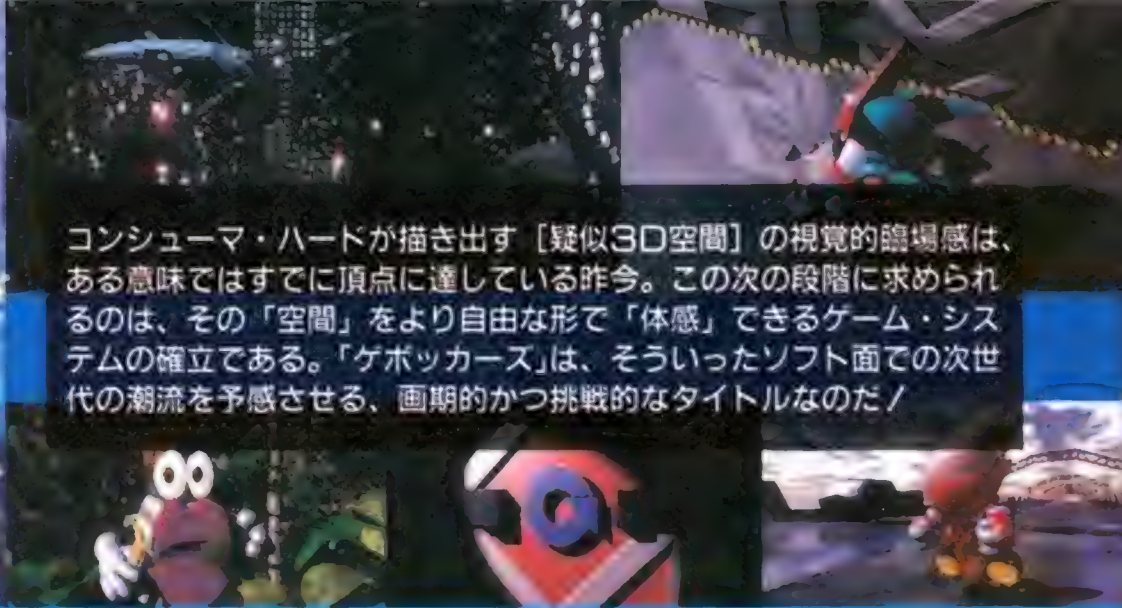
パチンコ
コレクション

サン電子株式会社 サンソフト事業部

名古屋事業部 〒460 愛知県名古屋市中区栄3丁目13番33号栄センタービル4F
Tel: 052-2241

攫千金

SUNSOFT



コンシューマ・ハードが描き出す「疑似3D空間」の視覚的臨場感は、ある意味ですでに頂点に達している昨今。この次の段階に求められるのは、その「空間」をより自由な形で「体感」できるゲーム・システムの確立である。「ゲボッカーズ」は、そういったソフト面での次世代の潮流を予感させる、画期的かつ挑戦的なタイトルなのだ！

今マデニナカッタ ニュータイプ3Dシューティングバトル

対戦バトルノ興奮ヲ
立体ノフィールド
3-D Battle

前後左右そして上下（ジャンプ）と、入力した方向にスピーディーにスクロールする様は、明らかに従来の「3Dタイプ」と呼ばれるゲームと感覚が異なっている。しかも、格闘ゲームなどで馴染みの「コマンド入力」による武器の使い分け要素は、大味あるいは慈悲な

手段に頼りがちな3D画面でのバトルに、1つの革命をもたらしたといってもよい。「ゲボッカーズ」の副題が「ハイパー3D対戦バトル」というゆえんは、この2点に集結されているのだ

コマンド入力デ強力ナ支援サ



ギャラリーも沸ク多彩ナ視点
自機の後方からの視点は、絶対距離によって3段階用意されている。



スピーディーな画面スクロール
このゲームは、先に計測された「動き」を元に、自動的にスクロール速度を調整し、プレイヤーの操作に合わせた動きを実現している。



秒間30フレームノエキスタシー
このゲームは、先に計測された「動き」を元に、自動的にスクロール速度を調整し、プレイヤーの操作に合わせた動きを実現している。



プレイヤーが操作する機体は、右の8種類の中から自由に選べ、1人プレイでは残る7体とランダムで対戦していくことになる。各機体にはそれぞれ専用のバトル・フィールドが用意されている。特殊な障害物があったりフィールド構成が無限ループだったりバラエティに富んでいるので、機体の性能も考慮した戦術を立てよう。

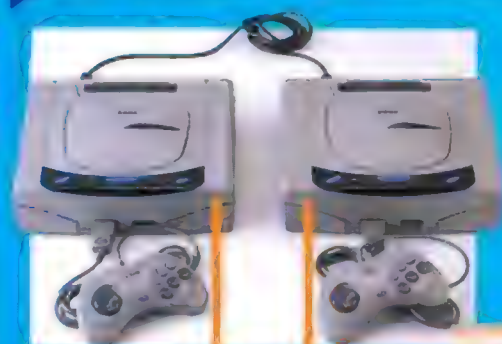
8体プラスαノキャラクター達

対戦ケーブル対応
広がり可能性

V.S. Play

対戦サタニ通信対戦デ本領ヲ發揮スル「ゲボツカース」

1対1のバトルというゲームの性質上、プレイヤーどうして戦う「VSプレイ」は盛り上がる必要。通常は上下対戦画面で戦うが、このソフトが初めて対応する「対戦ケーブル」を使い、本体2台をつなげれば、独立したテレビで「フル画面対戦」も可能になる。この「ケーブル」同梱版も登場予定だ。



- リバーヒルソフト
●2月23日(金)発売●5,800円
- 全年齢推奨
- 2人対戦プレイあり
- 対戦ケーブル対応



BOCKERS

ハイパー3D対戦バトル ゲボツカース



KID
身長170cm、体重60kg、年齢17歳。身長170cm、体重60kg、年齢17歳。身長170cm、体重60kg、年齢17歳。

CATTY
身長160cm、体重50kg、年齢16歳。身長160cm、体重50kg、年齢16歳。身長160cm、体重50kg、年齢16歳。

PAL
身長150cm、体重45kg、年齢15歳。身長150cm、体重45kg、年齢15歳。身長150cm、体重45kg、年齢15歳。

DONTIN
身長165cm、体重55kg、年齢16歳。身長165cm、体重55kg、年齢16歳。身長165cm、体重55kg、年齢16歳。

RAY
身長175cm、体重65kg、年齢17歳。身長175cm、体重65kg、年齢17歳。身長175cm、体重65kg、年齢17歳。

FISHER
身長155cm、体重48kg、年齢15歳。身長155cm、体重48kg、年齢15歳。身長155cm、体重48kg、年齢15歳。

MUGEN
身長160cm、体重52kg、年齢16歳。身長160cm、体重52kg、年齢16歳。身長160cm、体重52kg、年齢16歳。

EIN
身長170cm、体重60kg、年齢17歳。身長170cm、体重60kg、年齢17歳。身長170cm、体重60kg、年齢17歳。

Member
見たいハ愛敬アルケド
カナリ過激ナ対戦ヲ
繰リ広ゲルヤツラ



ハイパー3D対戦バトル

GEBOCKERS ゲボツカース

8種類の3Dフィールドで繰り広げられる、新感覚の対戦型アクションシューティング「ゲボツカース」。シューティングの世界に、コマンド入力式による多彩な攻撃の数々を大胆導入。ジッとしちゃあられない興奮の攻防、対戦相手との一瞬のカケヒキ……一度ハマればもう二度と戻れない、トコトン逆上のハイパー3D対戦バトルだ!!

対戦ケーブル対応

セガサターン専用 5,800円(税別)

1996年2月23日(金)発売!

初回限定 「対戦ケーブル同梱パック」同時発売決定!!



福岡より愛を込めて、特別プレゼント！

豪華メンバー（一部間違ひ有り）
によるハイパー座談会の開催を記念して、右のアイテムをそれぞれプレゼント！ ハガキに住所・氏名・年齢とほしいアイテム名、この記事を読んだ感想を書いて応募してね（1月25日消印有効）。



リバーヒルソフトからはケボちゃんのキーホルダーを100名に

サタマガ編集部から、福岡ドームのおみやげグッズを5名に。



あて先 〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-8 平田ビル2F ソフトバンク株
セガサターンマガジン編集部 「ケボちゃんプレゼント」 係

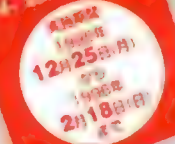
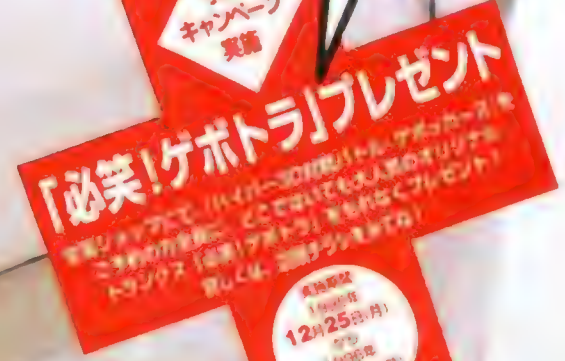
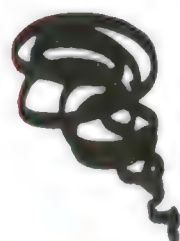
いつまでもそうやって 遊んでなさい。



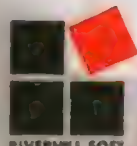
ZZZZ



ZZZZ



■商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザーサポート係」まで
TEL 092-771-0328(祝祭日を除く、月～金13:30～17:30) FAX 092-715-6683(24時間受付)
■最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333(テープにて24時間ご案内しています)



株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区大手門1-12 大手門ビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265



息も凍りつくような神秘と幻想の世界……
パソコンゲームでヒットした
フル3Dアドベンチャー[ホラーツアー]が、
セガサターンでついに登場。

'96年3月 発売予定 販売予定価格 5,800円(税別)



オー・シー・シー株式会社

〒101 東京都千代田区外神田4-4-3 小本館ビル8F
TEL 03-5256-6011



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります

SEGA SATURNおよびこのマークは株式会社セガの登録商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認しています。

販売：株式会社セガ・エンタープライゼス
発売：オー・シー・シー株式会社
開発：株式会社キャバリン・インタラクティブ
© 1994 CARAVAN INTERACTIVE

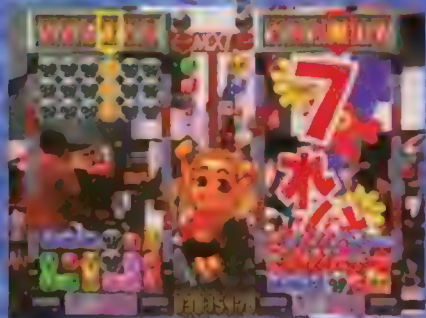
1996年1月発売予定

SEGA SATURN

希望小売価格 5,800円(税別 予定)



超連鎖のびのびパズル落ちゲーサターンに登場!



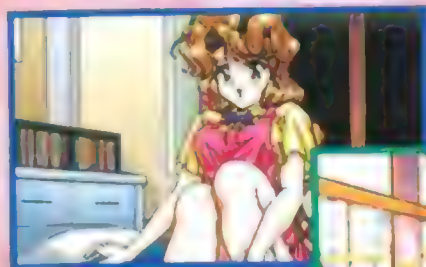
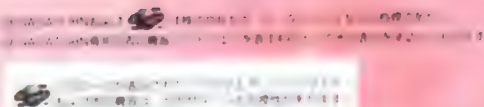
こいつは、なまら面白い!
のびてくっつきゃなお面白い!
連鎖!連鎖!で愉快な敵を
連鎖!連鎖!で対戦相手を
ギャフンと言わせろ!
でるヨシチャンモードも
これまた、なまら面白い!

©TECMO, LTD. 1995

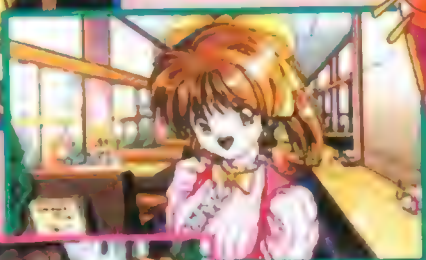
テクモの最新情報を聞こう!
テクモホットライン

03-3222-7550

TECMO



*此直は製作時のものとする。



32,000色

シャトルマウス
対応



Kindle Imagine Develop

株式会社キッド

〒153 東京都目黒区中目黒1-8-1中目黒I.T.ビル1F
ユーザーサポートTEL. 03-5722-6289

スタッフ募集

アニメーター・ゲームデザイナー・プログラマー・グラフィックデザイナー
※1999年2月1日 詳細は、お電話、お問い合せ下さい。 TEL 03-5722-6283(24時間)

●Nifty Serveの「GO! FCG AMERICA」フォーラムもご覧ください。



(c) カクテル・ノート

成人指定のため18才未満の方のご購入はご遠慮ください。

あのスワティもあざやかなアニメで登場！

ときめきの恋愛アドベンチャーゲーム

「きゃんきゃんバー」の名作が、

フルカラーで、いよいよセガサターンに登場。

シナリオも新しく追加。エンディングには感涙！

泣いたり、笑ったり、怒ったり……

そんな女の子の微妙なキモチに、

キミはどこまで応えてあげられる!?

恋ほど素敵なゲームはない。

きゃんきゃんバニー

ブルミール

96年3月発売予定

定価5,800円(税別)

あの伝説がよみがえる!

SEGAアーケードミュージックの ベストリミックス遂にリリース!

セガアーケードセレクション D-RAMリミックス

in
store
now



SEGA ARCADE SELECTION D-RAM REMIX



■セガ アーケード セレクション D-RAMリミックス
■1995年12月1日 発売
■[CD] VFCC-84273 2,500円(税込)

D-RAMは、ハイテク・スタジオ・ニュートンが主
点とした新感覚ユニット。独自の音楽世界で創作を続け
ている「AZUMA」と、DJ界に旋風を起している「ヨ
ーシ・ヒメハニカ」を軸として、和楽器から民族楽器
まで駆使し、リミックス、サンプリングなどあらゆる手
法で新しい音楽を確立している。
【主な作編】D-RAM/「Panzer Dragoon Tri-
phno Remix」、「奥京ダンジョン」サウンドトラック
「過天関」WINK/「秋色の天使」リミックスなど。

アウトラン
Splash Wave
パワードリフト
Like the Wind
スーパーハンクオン
Outside a Crisis
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
Sonic
カルテット
Quartet
ファンタジーゾーン
Dreaming Tomorrow
SDI
System Down
エイリアンストーム
Alien Storm Killer Mix
スペースハリアー
MEGA-BOSS
ギャラクシーフォース
Beyond the Galaxy

このアルバムは、セガのアーケードゲームに
使われたBGMから10曲をセレクションし、ア
レンジして収録したものです。

セレクションに関しては、セガの人気体感ゲ
ムの中から、メジャータイトルの代表曲と、
多少マニアックでもハウスやテクノのアレンジ
をすることで面白くなると思われるものをセレ
クトしました。

アレンジは「D-RAM」が担当。単なる原曲
の普通グレードアップバージョンではなく、原
曲の良さを活かしつつも、アレンジされた曲が
1つの曲(音楽)として楽しめるような、新し
さや面白さを盛り込んだバラエティに富んだも
のになっています。原曲の良さをパワーアップ
したアレンジや原曲の印象的なフレーズを活か
したテクノ/ハウスアレンジに魅了しました。

アレンジアルバムとして、ゲームミュージッ
クファンはもちろん、ダンスミュージックファ
ンにもひとつの音楽として楽しんでもらえるも
のになっています。

なお、ブックレットにはセガサウンドスタッ
フとAZUMA (D-RAM) のスペシャルトー
クもあります。

vap

●この商品のご予約、お問い合わせはお近くのレコード店、CDショップにてお願いします。
●お問い合わせ先：vap パップ オーディオ制作 第1ABF室 TEL.03(3234)5710 オーディオ営業部 TEL.03(3234)5714

SEGA

ただいま、インターネットにてデスマスクシアター上映中!!
<http://www.vantan.co.jp/DEATH/>



DEATH MASK

デスマスク

本格派ムービー・アドベンチャーゲーム



DEATH MASK

1996年1月26日

世界同時発売

SEGA SATURN版 [ディレクターズカット] ¥8,800

PlayStation版 ¥7,800 各3枚組

総額
1,000万円

クイズに答えてハリウッドに行こう!

こりゃーすげえぜキャンペーン!

'96.1/1~3/15

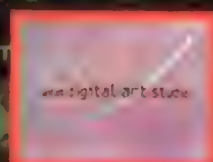
A賞



B賞



C賞



ロサンゼルスE3視察とハリウッドツアーご招待……10名様

Hi-FiパーソナルPC用ブランド「バルディオ102H」……100名様
(日立製作所製)

バンタンデジタルアートスタジオ 無料受講券……10名様

応募方法など詳しくは、期間中店頭に置いてあるハガキをご覧ください。

電脳工場

株式会社 バンタンインターナショナル 電脳工場
 〒150 東京都渋谷区恵比寿西2-7-3TSビル7F
 Tel.03-5458-2700 Fax.03-5458-2761



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア、および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

PlayStation マークおよび
 "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

© 1995 VANTAN INTERNATIONAL Co. Ltd. © 1995 ELECTRIC DREAMS INC.

SEGA SATURNおよびセガサターンは、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURNおよびセガサターンは、セガサターンと互換性があります。

SS Joypad DX

ライバルをうちやぶれ!



予定
12月中旬発売



Fighting mode

ファイティングモード：
格闘ゲームにおいて、必殺技をてやすくする
モード。ビシバン技をたしてライバルをうち
やぶれ!

Jogging mode

ジョギングモード：
RPG、アクションゲームにおいて、アイテム
を取得したり、隠し部屋やブロックに飛び乗
る際の微妙な動きの調整が可能になるモード

- 各ボタン別連射機能設定
- ハイ&ロー2種類の連射スピード選択
- スローモーション機能
- 使いやすさを追究したユニークなデザイン



SEGA SATURN™

セガサターン専用コントローラ

この商品は株式会社エニタープライゼスからSEGA SATURN専用の機器として
自社商標とSEGA SATURNの使用を許諾したものです。

社団法人 日本映画テレビ技術協会 財団法人 日本視聴覚教育協会 社団法人 日本漫画家協会

社団法人 日本映画テレビ技術協会 財団法人 日本視聴覚教育協会 社団法人 日本漫画家協会





セガサターン版

バーチャファイター2

パーフェクトガイド

- ★キャラ別の技解説&戦術解説
- ★対CPU戦&ランキングモードの攻略
- ★デュアルの使用法やコマンドも掲載
- ★セガサターンマガジン本誌に掲載された紹介・攻略ページを採録!!



SEGA SATURN
MAGAZINE編集部 編
A5判・予価980円

Virtua Fighter 2

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995

'96年1月中旬発売!

ガーディアンヒーローズ

パーフェクトガイド



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996



SEGA SATURN
MAGAZINE編集部 編

登場キャラクター45体の技紹介や、ストーリーモードの徹底攻略、裏ワザの紹介まで網羅した、「ガーディアンヒーローズ」を楽しむために必要不可欠な一冊。

A5判・予価880円

セガサターン用、格闘アクションゲーム
「ガーディアンヒーローズ」を完全攻略!

'96年2月上旬発売!



ユーメディア
YUMEDIA

ユーメディアはアローマのブランド名です。

推奨年齢
年齢制限
18才以上



天地無用!

みみりおんせん
魅御理温泉

湯けむりの旅

© 1998 YUMEDIA. ALL RIGHTS RESERVED. YUMEDIA CO., LTD. GUNDOON ENTERTAINMENT INC.

待望のサターン版第2弾!!

「天地無用! 魅御理温泉 湯けむりの旅」が、
早くも1月下旬に登場!! こんどの作品は、
「アドベンチャー&シミュレーションゲーム」です。

★アニメーション数2500枚以上、完全描き下しオリジナル作品!!

★何と、15通りの道に分かれるシナリオ!!

★もちろん、TVアニメと同じ人気声優が、しゃべりまくり!!

★ある条件をクリアしないと見られない、
超豪華美人キャラの隠れエンディングが、
何と、3+α+?!!



買って送って当ててねキャンペーン

第2弾 天地無用! 魅御理温泉 湯けむりの旅
の商品に入っているアンケートハガキを送ると……
抽選で1000名様に★テレカ★ボールペン
★描き下ろしB1ポスター★ポストカード
などなど、天地無用オリジナルグッズをプレゼント。

しかもWキャンペーン……

第2弾の応募ハガキに

第1弾 (天地無用! 魅皇鬼ごらくCD-ROM)
の応募券1を貼って送ると天地無用オリジナル!!
★美人キャラ等身大ポスター★豪華テレカセット
などが、抽選で当たります! お楽しみに。

開発スタッフ大募集!

1.プログラマー 2.グラフィッカー 3.サウンド 4.企画

★業界経験2年以上の人のみ(能力により優遇)

試験期間:3ヶ月(アルバイト)日給8,000円より社用登録あり/245,000円以上

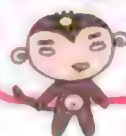
詳しくは下記まで

〒591 大阪府堺市北花田町2-219 株式会社アローマ人事採用E係迄 Phone.0722-50-6516

ユーメディア会報誌(年6回発行)

くるぶし

裸兄弟を救え!



年間契約2,400円を無記名郵便小為替が現金書留で
株アローマ「裸兄弟継続のために応援するぞ!」係まで
お問い合わせ先:株式会社アローマ Phone0722-50-6516



裸兄弟プロジェクト

裸兄弟

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびYUMEDIAは株式会社セガ、エンタープライゼムの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを賣すものとしてその表示を準拠したものです。

ロ・ト・Hな関係にな・り・たい!



おねがいの

12日(金)直ぐおねがいの

麻雀狂時代

コギヤル

放課後編

かわいい顔して生意気な4人のコギヤルと勝負!
勝てばドキドキのお楽しみタイムがあるよ
放課後、あなたのお部屋で秘密のデートしよう♡

1996年1月12日発売予定

標準価格8,800円(税別)



初回限定版!!
初回のみ、大巻ポスター&ボイスメッセージ付き
麻雀王子ちゃん達の声のラブレター-これは見逃さない!!

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ビックビル3F Tel.011(561)1370

P40

巻頭大特集！

ALL ABOUT バーチャファイター2

攻略編PART2 対人戦必勝法！

スペシャルオプション、これでゴールドデュラルが使える！

&デュラル段位認定モード！

P56

特報！

セガラリー・チャンピオンシップ
パンツァードラグーンツヴァイ
ストリートファイターZERO
ヴァンパイア ハンター
エアーズアドベンチャー
サンダーホークII

P176

AM2研 EXPRESS NEO
新年特別企画！

セガソニックを 巡る豪華対談

鈴木 裕 VS 中 裕司、大島直人

SPECIAL ダブル付録

真・女神転生 デビルサマナー攻略ガイドブック
セガ&ソフトライセンシ直撃ハンドブック

SEGASATURN PRESS!

P80

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

ビクトリーゴール'96/タイタンウォーズ/くるりんPA!/でろ〜んでろでろ/

NINKU-忍空〜強気な奴等の大激突!〜

ライフスケープ〜生命40億年はるかな旅〜

ロードランナー レジェンドリターンズ/ゲームの達人2/大冒険

P109

COMING SOON SOFT

発売目前! セガサターンソフトを大紹介!

ガーディアンヒーローズ/ドラゴン・フォース/

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95/餓狼伝説3〜遙かなる闘い〜

バーチャレーシング セガサターン/Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

ゴジラ-列島震撼-/ザ・タワー/ザ・ホード/デスマスク/ウィザースハーモニー/

FEDAリメイク!〜エンブレム・オブ・ジャスティス/プロ麻雀 極s/北斗の拳/

アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN/サイベリア/ブラック ファイアー/

ザ ゲン ウォー/クリーチャー・ショック/四柱推命ピタグラフ/

天地無用! 魅御理温泉 湯けむりの旅/必殺パチンココレクション/

リターン トゥ ソーク/松方弘樹のワールドフィッシング/

麻雀狂時代〜コギャル放課後編〜

P153

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略!

クロックワーク ナイト〜ベバルーチョの福袋〜/機動戦士ガンダム/

ダライアス外伝/バーチャコップ/闘神伝S

- P31 LANDMARK NEWS & INFORMATION
- P34 セガサターンデータステーション
- P36 セガサターン読者レース
- P85 VOYAGER
- P90 ドラゴン・フォースSCRAMBLE
- P92 愛と勇気のワールドアドバンス大戦略プレイヤーズROOM
- P94 Internet SATURN DE 世界にCHU○
- P96 HYPER COLUMNS Chaos
- P98 開け! 情報玉手箱
- P100 サターン教布教大計画番外編
- P101 SNK World
- P102 SEGASATURN LICENSEE SPACE
- P106 新作ソフトスケジュール
- P170 レッドカンパニー西の市通りII
- P172 AM3研ラッシュ!
- P175 AMラッシュ!
- P182 セガサターンソフトレビュー
- P188 CREATERS BANK D-RAM
- P190 次世代裏技リーグ
- P191 読者プレゼント

表紙CG作製: 有井神彦(セガエンタープライゼス
AM2部 バブリシティセクション)
CSEGA ENTERPRISES, LTD. 1995
カバーデザイン: 村田雅英(MS)



GAME INDEX

- P142 アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN
- P71 ヴァンパイア ハンター
- P134 ウィザースハーモニー
- P76 エアースアドベンチャー
- P109 ガーディアンヒーローズ
- P121 餓狼伝説3〜遙かなる闘い〜
- P155 機動戦士ガンダム
- P148 クリーチャー・ショック
- P154 クロックワーク ナイト〜ベバルーチョの福袋〜
- P83 ゲームの達人2
- P126 ゴジラ-列島震撼-
- P143 サイベリア
- P120 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
- P170 サクラ大戦
- P145 ザ ゲン ウォー
- P128 ザ・タワー
- P130 ザ・ホード
- P78 サンダーホークII
- P124 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!
- P147 四柱推命ピタグラフ
- P69 ストリートファイターZERO
- P56 セガラリー・チャンピオンシップ
- P80 タイタンウォーズ
- P84 大冒険〜セント・エルモスの奇蹟〜
- P161 ダライアス外伝
- P132 デスマスク
- P81 でろ〜んでろでろ
- P148 天地無用! 魅御理温泉 湯けむりの旅
- P166 闘神伝S
- P118 ドラゴン・フォース
- P82 NINKU-忍空〜強気な奴等の大激突!〜
- P168 バーチャコップ
- P40 バーチャファイター2
- P122 バーチャレーシング セガサターン
- P66 バンツァードラグーンツヴァイ
- P80 ビクトリーゴール'96
- P149 必殺パチンココレクション
- P136 FEDAリメイク!〜エンブレム・オブ・ジャスティス
- P144 ブラックファイアー
- P138 プロ麻雀 極s
- P140 北斗の拳
- P152 麻雀狂時代〜コギャル放課後編〜
- P151 松方弘樹のワールドフィッシング
- P82 ライフスケープ〜生命40億年はるかな旅〜
- P150 リターン・トゥ・ソーク
- P83 ロードランナー レジェンドリターンズ
- P92 ワールドアドバンス大戦略

日本プロ麻雀連盟・日本麻雀最高位戦・101競技連盟 推薦

プロの極、
ここに極める。

プロ麻雀

極S

KIWAME-S

セガサターン用CD-ROM

定価
¥5,800
'96年1月予定
(消費税別)



敵は名だた



牌も見やすく美し



チャレンジ対局で、日本全国を巡り、各地でプロと対局

「極S」で麻雀の精髓を極める!

★プロが認める本格派!

麻雀ゲームでは唯一、3大プロ団体(日本プロ麻雀連盟・日本麻雀最高位戦・101競技連盟)の推薦を受けています。

★「極S」で腕を磨け!

「極S」はイカサマ・インチキは一切なし。分析対局では、プロの的確なアドバースも参考に、自分の弱みを上級者までレベルアップさせます。

★リアルなながらの緊張感!

セガサターンの性能をフルに生かしたグラフィック&サウンド。実写取り込みのグラフィックは、プロ雀士の生の迫力に迫ります。また牌を打つ音やドローチ等のかけ声もサンプリングで再現。実在に卓を囲んでいるかのようなリアルさです。

★ゲームは4モード。目的別にモードを選べ!

フリー対局、分析対局、チャレンジ対局、クイズモードなど4つのモードを用意しました。

フリー対局...好きな相手を選んでプレイできます。

分析対局...自分の打ち手をデータで分析。

クイズモード...プロ雀士の推薦の下、打ち方に関するクイズで、腕を磨くことができます。

チャレンジ対局...日本列島を股にかけた「麻雀放浪記行」とでも言うべきもので、4つのコースを選んで、全国で雀士と対局します。

※全国対局を果たすと「超杯」麻雀大会へご招待のチャンス

TOGETHER WITH YOU AND SATURN

松田 樹利亜

夢中になつて
ゲームしている姿って
かっこいい人思ひ



マック (Macintosh) なんかを使って、曲づくりをしていきたいとも思っているんですけど、私は機械オンチなんです。ファミコンも自分でつなげられなくて、1回外してわからなくなった時なんか、電気屋さんをお願いするわ(笑)。自分ができるいせいか、コンピュータを使いこなせるとか、ゲームがうまいとかって、すばらしいなって思っていますね。20歳過ぎの、それも30歳くらいの男の人達が、人目を気にせず必死になってボタン押してますよね。夢中になってゲームをしている姿がかっこいいと思います。あぁ“男の人なんだなぁ”って……。見えない人も、いますけどね(笑)。

JULIA MAZDA

幼い頃から歌が好きだったという彼女は'93年8月、「抱きしめても止まらない」でデビュー。続くシングル「だまってる」が、CFから火がつき大ヒットを記録した。「人って“夢”を持っていたら、曲がった道に行かないと思うんです。だから、“夢”がない人は持つべきだし、ある人はまわりに何を言われても「叶えなきゃ」って積極的に行こうって、それは私の'96年の目標でもあるんですけどね」と、引き続きアクティブな姿勢を宣言。ニューシングル「I WANT YOU」(wea JAPAN/発売中/1,000円)に続き、2月頃にも新曲を発売予定。2回目でも余裕が出てきたというライブツアーにも注目したい。ファンレターは編集部のこのコーナーまで。



自分の持っているサターンを他の人にも関心を持ってもらいたい、使ってもらいたい。このコーナーで、音楽や芸能活動をしている方でサターンに関心がある、という方をお迎えできるといい。

〒100 中央区日本橋区本町3-27-8 平田ビル2F
ソフトバンク株 セガサターンマガジン編集部
「TOGETHER WITH YOU AND SATURN」係

LAND MARK

SEGA SATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

モデルハウスのバーチャル体験ソフト誕生!? アイフルホームが住宅販売にサターンを活用

テレビCMでおなじみの住宅メーカー・アイフルホームがサターン専用CD-ROMを使ったモデルハウスのプロモーションを始める。

CD-ROMの内容はアドベンチャー感覚で家の中を歩き回るフリーワーク、住宅の平面図を多数収録したプラン集、そして田中美佐子出演のCM&メイキングを収録したCMシアターの3モード。今後は資金計画やローン計画のできるソフトを付加したり、通信ネットを利用して情報を提供するなど、

ユーザーが気軽に自宅で住宅プランを練ることができるようにしたいとの意向だ。サターンを囲んでの家族会議なんて楽しそうだ。



アイフルホームは、サターン専用CD-ROM「モデルハウス」を開発し、12月1日より全国のアイフルホーム各店で販売開始。このソフトは、サターンのグラフィックとサウンドを活かし、ユーザーが自由に家の中を歩き回り、住宅の平面図やCMを鑑賞できる。また、資金計画やローン計画などのサービスも提供される予定だ。



アイフルホームは、サターン専用CD-ROM「モデルハウス」を開発し、12月1日より全国のアイフルホーム各店で販売開始。このソフトは、サターンのグラフィックとサウンドを活かし、ユーザーが自由に家の中を歩き回り、住宅の平面図やCMを鑑賞できる。また、資金計画やローン計画などのサービスも提供される予定だ。



サターン **200万台** 出荷を達成!

～VF2は3日間で70万枚を完売～

セガサターンの累積出荷台数が11月30日で200万台を突破した(セガ発表による)。充実したソフトラインナップの魅力に加え、「5,000円キャッシュバックキャンペーン」が追い風になったようだ。

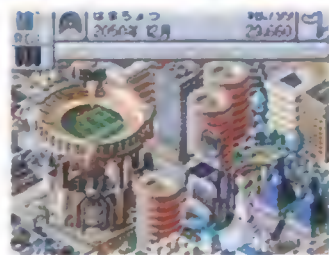
さらに、12月1日に発売された「バーチャファイター2」は、3日間で初期出荷分の70万本を完売。

この勢いで「'96年度は500万台達成を目指す」(セガ)とのこと。一家に1台の普及も夢ではない!?



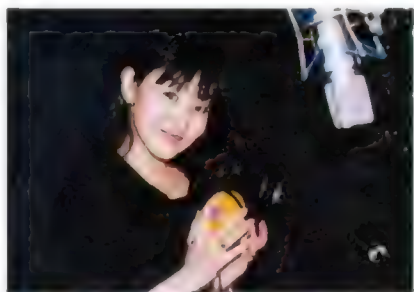
テーマパーク ザ・タワー シムシティ2000のコンテスト 「クリエイティブの達人」を大募集!

「シムシティ2000」「テーマパーク」そして2月発売の「ザ・タワー」と、知的満足感を与えてくれる超強力なシミュレーションラインナップがサターンに揃った。そこで、セガではこの3大シミュレーションゲームによるコンテストを企画中だ。君が考えた素晴らしい都市や遊園地、もしくはビル 아이디어を、パワーメモリー(審査後返却可)やビデオテープで応募するというもの。ハードを持っていない人も紙に書いて応募できる。賞品も「ニューヨーク・オーランドの旅ペアでご招待」「高級カメラライカMINOX」など豪華。詳しい応募方法は次号(1月26日発売号)で発表。まずは、ソフトを手に入れて、アイデアを練ろう!



●'96コスプレ初めは「スーチャーパイⅡ」で!

オリジナルビデオアニメの発売が決定した「スーチャーパイⅡ」から新年早々大イベントのお知らせ。タイトルはズバリ「コスプレ初め1996」。1月7日、東京は港区六本木の(ソウル)ベルベットで開催される。入場料は前売り2,500円、当日3,500円。コンテストにダンスパーティーやトークショーもあるぞ。イベントの問い合わせは03-3760-1110(ポリウムワン)まで。



かないみか、松本美香をゲストに迎え、トーク＆ライブショーも行われるのだ

●「松方弘樹のワールドフィッシング」テレカを100名に

ダイナミックなフィッシングを満喫できるこのゲームの発売を記念して、オリジナルテレカを100名にプレゼント。ハガキに必要事項を明記して、〒141 東京都品川区大崎4-5-37 山京目黒ビルメディアクエスト「松方弘樹のワールドフィッシングテレカプレゼント・サターンマガジン」係まで応募しよう。



●「卒業Ⅱ」の原画集がフォトCD化

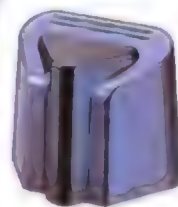
キャラクター原画114枚に音声データを満載した「卒業Ⅱ」のフォトCDアルバムがシャープから発売された(価格4,800円; 問い合わせ03-3836-0527)。5人娘のビジュアルをシーンやコスチュームで検索でき、間違い探しなどのミニゲームでも遊べる楽しいデータ集だ。このソフトを5名にプレゼント。ハガキに必要事項を明記して、「卒業Ⅱ」係まで応募してね。(サターンで再生する場合は別売りのフォトCDオプレータなどが必要)。



●日本ビクターからお年玉プレゼント!

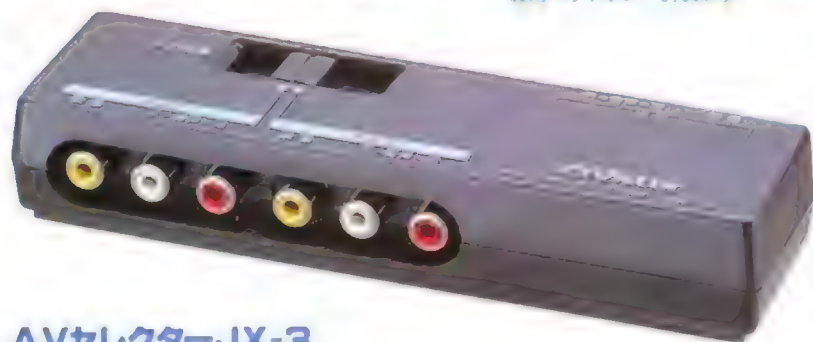
メガドライブやスーパーファミコンからのユーザーにとっては、ゲーム機も2台以上は当たり前になりつつある昨今。もっと手軽に入力切り替えをしたいという君、もっといい音質で、しかも自由にゲームを

楽しみたいという君の快適なゲームライフを応援すべく、お手頃価格で高機能のAVセレクターとコードレスヘッドホンが日本ビクターから登場した。このセレクターとヘッドホンを各3名にプレゼント。ほしい人はハガキに必要事項と、現在持っているゲーム機の種類を明記して、編集部「日本ビクタープレゼント」係まで応募しよう(締め切りは1月25日消印有効)。



コードレスヘッドホンHP-W250

耳にフィットする軽くて大きいイヤーパード、そしてオートパワーオフ、左右独立ボリュームといった機能。高磁気30mmドライバーユニット等を採用し、重低音から高音まで大迫力で再生できる。何よりわざわざコードのいらないのがとても便利なのだ。価格はヘッドホンシステム: 10,000円、増設用ヘッドホン: 5,500円。



AVセレクターJX-3

ビデオやゲーム機などのAV機器を接続して、簡単に入力切り替えができる。前面入力端子なので、接続の接続もラクだ。入力2系統。出力1系統で、小さくて使い勝手のいいサイズなのでちょっとした増設時に最適。S映像端子対応のJX-S3も同時発売。価格はJX-3: 2,300円、JX-S3: 2,500円。サイズは幅15.5×高さ2.9×奥行き4.5(cm)。

Creamy2 Creamy

東芝EMI/1,800円



発売中

そのキュートな名前とルックスからは想像もつかないグループ感溢れる彼女のボーカルを一度お聴きあれ。

魔法騎士レイアース オリジナル・ソングブック2

ポリグラム/3,000円



1・1発売

レイアース声優陣が歌うイメージソングアルバム第2弾。今回はクレフやランティスも歌ってるぞ!

伝家の宝刀 嘉門達夫

ビクターエンタテインメント/3,000円



1・1発売

軽いかましのショートギャグからオペラあり、果ては切ないラブソングあり……。今回の嘉門も要注意だ。

QUOVADIS ドラマCD Vol.1

BMGビクター/2,800円

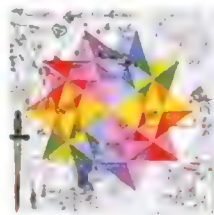


1・10発売

レディオ・クオヴァディスのドラマをCD化。マリア役の國府田マリ子のボーナストラックが嬉しい1枚。

禁じられた生きがい 岡村靖幸

EPICSONY/2,800円



発売中

待ちに待った岡村靖幸の5年ぶりのアルバム。心をつかんで離さない独特のボーカルスタイルは健在だ。

ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション

キングレコード/4,200円(2枚組)



発売中

こちらら詩織や彩子、愛、魅羅ほか、ときメモキャラが歌うボーカルコレクション。初々しさがたまらない!

BRAND NEW TOMORROW trf

avex trax/3,000円



発売中

たった1人の冬の日でもtrfがいれば大丈夫。ダンサブルな曲から心にしみるラブソングまで全10曲を収録。

SAMURAI SPIRITS 新紅郎無双剣 SNK新世界楽曲雑技団

サイトロン/1,500円



発売中

シリーズ最新作のサウンドコレクションが完成。新キャラ参入で全編“和”のテイストでお送りします。

DATA STATION



セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係は
コレでチェック!!

SEGA SATURN SOFT SALES

ソフト売上げ

SHOP
DATA

TOP10

祝200万台突破 / 最新サターンソフトの売れ筋は?

11月15日からの2カ月限定“5,000円キャッシュバックキャンペーン”と年末の大作ラッシュの波に乗り、セガサターンは当初の予定より2週間も早く累計200万台を達成 / 一部ではソフト・ハードとも品薄が続いているぞ。まだ続く話題作ラッシュに乗り遅れるな!!

1位

NEW
SOFT

バーチャファイター2

セガ / '95年12月1日発売 / 6,800円 / ACT



27629 POINTS

各地で数百人の行列を生み、3日間で初回70万本を完売。年内200万の用意があるとか。超最強格闘誕生!!

2位

NEW
SOFT

バーチャコップ

セガ / '95年11月24日発売 / 7,800円 / SHT



10710 POINTS

こちらも同梱バック30万本を軽く完売。銃の生産が追いつかない大人気だ。痛快ガンシューティングだぞ。

3位

NEW
SOFT

X-MEN

カプコン / '95年11月22日発売 / 5,800円 / ACT



3411 POINTS

カプコンの実力と本気を見せつける好移植作は初回売り切れ店も続出。ド派手な必殺技を決めまくれ!!

4位

NEW
SOFT

闘神伝S

タカラ・セガ / '95年11月24日発売 / 5,800円 / ACT

2581 POINTS

ウリは列伝モードのセリフの数々? 裏技も満載だ。



5位

前回
2位

F-1 Live Information

セガ / '95年11月2日発売 / 5,800円 / RAC



1993 POINTS

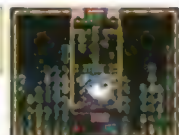
本物のTV中継を体感できる必携の1本。雰囲気抜群。

6位

前回
1位

ぷよぷよ通(2)

コンパイル / '95年10月27日発売 / 4,800円 / PUZ



1911 POINTS

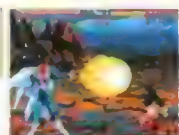
最近では類似品も多いけど、本家の味が満載。定番だ。

7位

NEW
SOFT

ドラゴンボールZ 真武闘伝

バンダイ / '95年11月17日発売 / 6,800円 / ACT



1279 POINTS

原作は終わったが、人気はまだだ。総決算の1本だ。

8位

NEW
SOFT

峠KING THE SPIRITS

アトックス / '95年11月2日発売 / 5,800円 / RAC



890 POINTS

ノリのいいBGMとリアルな峠がイカス。2P対戦も熱い。

9位

NEW
SOFT

スーパーリアル麻雀グラフィティ

セガ / '95年11月24日発売 / 8,800円(X指定) / TAB



828 POINTS

3本セットのファン感涙ソフト。全員に勝てたかな?

10位

NEW
SOFT

バーチャファイターCGポートレート~パイチェン~

セガ / '95年11月17日発売 / 1,280円 / ETC



607 POINTS

シリーズ第2弾は人気のパイが登場。お色気もあるぞ。

★上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本社編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は11月3日~12月3日まで。★協力店 ●銀座博品館トイパーク ●TOYSHOPヤマシロヤ ●大阪J&P ●テクノランド ●ソフマップ ●シーラショップ ●真ノ口 ●ブルート ●アトックス ●ザ・コンピュータゲーム館 ●わんぱく(セガ)

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

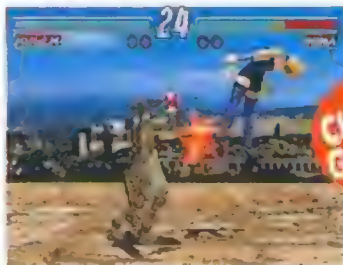
最新アーケードゲームの人気度をチェック!!

ビデオゲーム

SHOP
DATA

TOP5

② 鉄拳2 VerB



⑤ サムライスピリッツ斬紅郎無双剣



格闘ゲーム全盛の中、いよいよセガから久々の本格体感バイクレースが登場。マン島TTレースを題材にした「セガマンクスTT」は、無理に筐体を動かさずに、自転車に乗るように乗るのがコツだ。1月中旬頃から市場に出始める「電脳戦機バーチャロン」も要チェック /

順位	新着	ゲーム名	メーカー
1	2	バーチャファイター2	セガ
2	新	鉄拳2 VerB	ナムコ
3	3	ファイティングバイパーズ	セガ
4	—	ストリートファイターZERO	カプコン
5	新	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK

★調査協力店 ●キャンディ東大島 ●ゲームファンタジア渋谷店 ●六本木GIGO ●池袋GIGO ●ハセガ ●心斎橋GIGO

移植希望

USER
DATA

TOP 20

たいていのタイトルは移植が決定し、これから楽しみなセガサターン。今回はカプコンから「天地を喰らうⅡ〜赤壁の戦い〜」光栄からは「三國志 英傑伝」「ウイニングポストⅡ」などの移植が決定しているぞ。年明けには新たな移植の発表もありそう。期待せよ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	61
2	13	サムライスピリッツシリーズ	SNK NEO・GEO	49
3	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	48
4	3	バーチャストライカー	セガ VG	37
5	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	36
6	12	リッジレーサー	ナムコ VG他	22
7	5	インディ 500	セガ VG	21
8	14	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	19
9	17	ああっ女神さまっ	バンプレスト バンコン他	18
10	7	ポリスノーツ	コナミ バンコン他	17

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	11	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	19
12	20	銀河英雄伝説シリーズ	ホーステック バンコン	15
13	15	A.I.V.	アートディンク バンコン他	14
14	新	マーヴルスーパーヒーローズ	カプコン VG	13
15	6	レイブレーサー	ナムコ VG	12
16	9	ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ	セガ メガドライブ他	11
17	19	スカイターゲット	セガ VG	10
18	24	バーチャコップ 2	セガ VG	9
19	10	エースコンバット	ナムコ プレイステーション	8
20	8	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	7

1 鉄拳シリーズ



実現度30%(?)

14 マーヴルスーパーヒーローズ



実現度50%(?)

※画面はアーケード版のもので

期待の新作

SHOP
DATA

TOP 15

格闘ゲームの大作がリリースされても、まだまだ上位は格闘ゲームが大勢を占めているセガサターン。今後は「ファイティングバイパーズ」や「電腦戦機バーチャロン」も上位陣に加わりそうで、まだまだ揺るぎそうにないぞ。'96年初頭の新作発表も目を離すな!!

1位 前回 1位 セガラリー・チャンピオンシップ

393
POINTS

いよいよ発売直前!

多彩なモードと豪華な内容は、ファンでなくともサターンの実力を思い知らされるデキ。年末年始のレースゲームはコレに決まり!

2位 前回 2位 ヴァンパイアハンター

310
POINTS

あのなめらかさも健在!

前作をはるかに超える個性的なキャラ達が画面駆けめぐる。究極の2D格闘ゲームは、他機種では遊べない超大作。デキも極上だ。

3位 前回 3位 ストリートファイターZERO

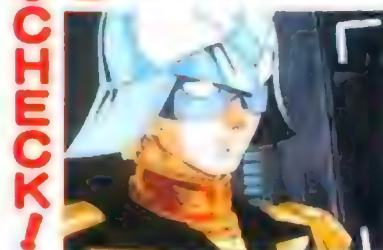
240
POINTS

人気キャラ勢ぞろい!

PS版より発売は1カ月遅いけど、その分デキは完璧な感じ。ファン待望の「ストZERO」は、もうすぐサターンに上陸! 期待大!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK/来春予定	184
5	5	ガーディアンヒーローズ	セガ/1月26日	177
6	6	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス/12月25日	164
7	8	機動戦士ガンダム	バンダイ/12月22日	146
8	7	ときめきメモリアル〜forever with you〜	コナミ/来春未定	120
9	11	サクラ大戦	セガ/来春予定	117
10	14	ドラゴン・フォース	セガ/3月予定	103
11	28	ダービースタリオン(仮)	アスキー/発売日未定	85
12	19	バーチャファイターCGポートレートシリーズ	セガ/1月26日他	82
13	17	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!	セガ/1月26日	80
14	13	餓狼伝説3〜遙かなる闘い〜	SNK/来春予定	74
15	18	LUNAR(仮)	角川書店/来春予定	72

7 機動戦士ガンダム



10 ドラゴン・フォース



読者参加型企画

セガサターン
読者レースALL SOFT
READERS CHECK!

発売済みの全サターンソフトを対象に、みんなが投票
してもらって読者レースのコーナー。今度も新作
をリアルタイムでランキングするぞ! 要チェック!!

Vol.14

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフト
を対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもら
い、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投
票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコ
メントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する
予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、「参考意
見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は
信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせて
いただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタ
イムに変化しますので、ふるってご参加ください
(今月号の締め切りは1月23日、当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA

12月15日現在発表済み
サターンソフト総本数:138本

順位	作品名	ジャンル	全投票平均
1	バーチャファイター2	ACT	9.7972
2	バーチャコップ	SHT	9.4545
3	バーチャファイター	ACT	9.2608
4	ワールドアトランティス戦記 - 鋼鉄の戦艦	SLG	9.2016
5	レイヤーセクション	SHT	9.1778
6	魔法騎士レイアース	RPG	9.0861
7	バーチャファイター リミックス	ACT	9.046
8	プリンセスメーカー2	SLG	8.9238
9	デントナUSA	RAC	8.8658
10	テンタルピンボール - ラストクラディエーターズ	PIN	8.8879
11	バスタードラング	SHT	8.7811
12	信長の野望・天翔記	SLG	8.7051
13	マスターズ 遙かなるオースカス3	SPT	8.6851
14	はてはアノール - 世界征服作戦1巻	PUZ	8.6666
15	3 JAPAN Virtua Soccer 3!!	ETC	8.616
16	スーパーリアル麻雀PV (X指定)	TAB	8.5411
17	PEBBLE BEACH GOLF LINKS - スタローに挑戦	SPT	8.4151
18	ゆみみみく REMIX	ADV	8.41
19	極上パロディウス2 / DELUXE PACK	SHT	8.3395
20	空母11 - ネオ・ジュネーション (18歳以上推奨)	SLG	8.3376
21	バーチャファイター - コントラクト - スーパーファイター	ETC	8.2941
22	F1 Live Information	RAC	8.2727
23	3 MEN	ACT	8.2682
24	完全中級プロ野球 クレイテストナイン	SPT	8.2617
25	アイドル選手スーチャーバイ リミックス (X指定)	TAB	8.1562
26	Dの食卓	ADV	8.1128
27	SHOGUN The Sports	RAC	8.1111
28	バーチャファイター2 - コントラクト - スーパーファイター	ETC	8.0512
29	ぶよぶよ通 (2)	PUZ	8.0465
30	MYST	ADV	8.0172
31	宝蔵ハンタータイム Perfect Collection (18歳以上推奨)	ETC	8.0
32	シムシティ2000	SLG	7.9844
33	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.9714
34	出たなツインビー - ノーノ / DELUXE PACK	SHT	7.9216
35	リクローター	RPG	7.8926
36	メタルファイター2 MIKU	ADV	7.8918
37	ビクトリーコール	SPT	7.8758
38	三國志IV	SLG	7.7403
39	EMIT Vol. 3 - 虹にさよならを	ETC	7.7391
40	ウイニングポストEX	SLG	7.71
41	クロックワークナイト - ベルセルの冒険・下巻	ACT	7.7
42	RAMPO (18歳以上推奨)	ADV	7.5848

新王者は「バーチャファイター2」に決定!

年末ラッシュの第一ラッシュを受けて、今号はじつに19本もの新作が一気にランクイン。中でも「バーチャファイター2」「バーチャコップ」の超2大タイトルの猛威は、予想以上の高オッズを記録し、1、2フィニッシュで上位を独占。ランキングのほうも、2年目への新時代の開けの第一歩を感じるラインナップへと大きく変貌した感じだ。まだまだ続くアーケード&オリジナル新作ラッシュは目が離せないぞ!

◎新着本命馬紹介 今世紀最高の移植。待望の一作は超高オッズで登場!!

1着 NEW SOFT

バーチャファイター2

セガ 35・12・1
7,800円 / ACT

全投票平均点 **9.7972**

本誌の平均点 **9.66**

21への対応、ゲームモード、オプションの充実、デュラルの正体に迫るエンディングムービー——などなど。サターン版でやってほしかったことがすべて実現されていて大満足。細かい不満はあるけれど、ここまですべてユーザーの希望に応えてくれたAM2研に脱帽だ(茨城県・野野見一・24歳) 新規に追加されたオープニングデモが秀逸。画面もハイレンゾを使いまくって、キレイだし、操作感も究極と言っているほどアーケード版に近い。いろいろとオマケがついている点もよい。サターンソフトとして考えると、10点満点どころか15点はあけたい気分。(福岡県・有賀隆夫・18歳) 自宅でこのクオリティのゲームができることに感激。細かいことをいえばアーケードとまったく同じとは言えないが、豊富なオリジナルモードと、1インスト(1/60秒)で動きまくるキャラの前ではどうでもよくなってしまふ。少なくとも現時点における家庭用ソフトの最高峰。ちょっと音楽と効果音が悪いけど、気にはならないレベル(新潟県・横山賢・20歳) まさに「次世代機」の名にふさわしいゲーム。前作で不満だったオプション関係も充実していて、開発者が本当にユーザーの意見に耳を傾けてくれるのがわかってうれしい。バックアップを180ブロックも消費するのと、あいかわらずほんの少ししかコマンドが載っていない(取説とパッケージだけは不満。(埼玉県・瀬口信宏・18歳) 1)と比べて駆け引きがかなり奥深い。いくらやっても飽きないし、時間を忘れて対戦にハマれる。効果音がやや軽い気がするが、アレンジBGMが意外といい。ジョイスティックなしでも十分楽しめるが、この際2台そろえる価値は十分ある。(東京都・金田伸一・15歳) CPUの学習機能は自分の分身を作る青てゲーのようで、対戦とはひと味違った遊びができて楽しい。1セット分のリプレイもカメラワークが凝っていて非常にカッコイイし、アーケード版にもないデュラルの段位設定ができるのもうれしい。ムチャクチャ強いエキスパートモードも前作とえ十分で。(神奈川県・河合靖之・25歳) アーケード版をやり込んだ人間には、当たり判定が微妙に違うとか、つながらないコンビネーションがあるとか気になる点も結構あるが、そんな部分まで気になるなら基板を買って感じ。6,800円のソフトでこれだけできれば最高でしょ。(三重県・舟木健紀・19歳) ★発売日初日には行列もできた。超話題作は歴代でも例を見ない最高オッズで1位を獲得。「1」に続いて1年以上の1位確保は確実か? 全ユーザー必携の最高傑作だぞ。

◎新着本命馬紹介 最高の移植がもう1本。1位に匹敵する内容だぞ!

2着 NEW SOFT

バーチャコップ

セガ 95・11・24
7,800円(税別) / SHT

全投票平均点 **9.4545**

本誌の平均点 **9.0**

単なるガンシューティングゲームとなめてかかっていたら、あまりに面白いので驚かされた。基本的に覚えゲーの要素が強いのだが、覚えてこそ達成できる高得点の獲得や美しい倒し方の追求に、逆に痛快さを感じてしまう。1人でやるのもいいが、みんなの前で技を披露するのもまた快感。「2」の移植も早く実現してほしい今日この頃。(東京都・小林久郎・17歳) 完全移植以上のデキで大満足。できればオリジナルのステージもほしかったが、それ以外は特に何の不満もないほど素晴らしい。グラフィック、銃の操作性、どれをとってもアーケード版を超えており、オリジナルモードも充実している。サターンの実力を十二分に発揮した最高級の作品だ。(京都府・麻中朝郎・20歳) まさにカンペキ。移植の具合はさすがにAM2研といったところ

ろ。予想していた以上にゲームにハマれる。だが、テレビモニターが小さいといきなり難しく感じるのは唯一の難点か。ランキングモードも。(東京都・長田悟・23歳) サターン版オリジナルのオープニングデモがすごい。付属のバーチャガンもデザインが非常に良く、軽量で扱いやすい。オリジナルモードの対戦も楽しいし、ゲームクリア後に進べるランキングモードも、細かく採点されていてハマる。これで7,800円は安すぎ。(北海道・比企里佐・18歳) 中級ステージで手帳と背景の色が重なり、気づいた時には爆発していたということが何度かあった。ボスの攻撃方法が4人とも似ていて新鮮さがなかったのは残念。でも7,800円で銃同梱というのはうれしい。(埼玉県・水上悟・17歳) 銃がセット、ミラーモードあり、段位設定ありと、サービス満点。トレーニングモードも熱い。(東京都・村山亨・23歳) 至れり尽くせりの細かいオプションも素晴らしいが、次々と出てくる真技も楽しめる。現状で、単体のバーチャガンがまったく手に入らないのは残念だが、1人でも十分熱い。久々の買って得したソフト。(千葉県・香井洋一・18歳) ★超高オッズながら「VF2」に迫りつかず。移植度と面白さがともなった名作だ。

○新着対抗馬紹介

こちらもどれも粒ぞろい。ジャンルも豊富に新登場。

14着 NEW SOFT **ばくばくアニマル**
～世界闘争格闘選手権～

セガ/95・11・10
4,800円/PUZ

全投票
平均点 **8.6666**
本誌の
平均点 **6.33**

さすがST-V、すんなりとプレイできる。追加モードもいろいろあっていいし、豊富なオプションといろんなランキングをセーブできる大臣の部屋なども工夫が見られて。ゲーセン版はバランスが悪い落ちモノバズルだと思っていたが、やり込むと奥が深い。値段も手頃。(福岡県・井上大輔・21歳)レンダリングの3Dキャラはハイインパクト。オープニングムービーもなかなかいい。だが、見た目のハデさが先行して、肝心な内容が希薄な感じ。このジャンルで大成するならもつと革新的な要素が必要では。(埼玉県・金山忠広)

22着 NEW SOFT **F-1 Live Information**

セガ/95・11・2
5,800円/RAC

全投票
平均点 **8.2727**
本誌の
平均点 **7.66**

目をつぶって聞いていると、特にわかる実況の臨場感が素晴らしい。逆走の実況などは特に笑えた。ただ、慣れると若干ワンパターンかもしれない。オリジナルコースで音楽がついてないのも寂しくて残念。(愛媛県・藤原孝一・26歳)よくまとまっているし、タイムアタックも熱い。またエンジン音も。でも視点が2つというのは少ない。また、ポイント制で争うモードがほしかった。コースによってリタイアする選手がほぼ決まっているのと、寂しいエンディングも難。チームと選手を増やした続編を切望。(福岡県・野田英朗)

23着 NEW SOFT **X-MEN**

カプコン/95・11・22
5,800円/ACT

全投票
平均点 **8.2682**
本誌の
平均点 **8.0**

画面を埋め尽くすような技を出してもまったく処理落ちしないのがすばらしい。オプションで3ボタン同時押しをLRに振り分けられるのも。しかし、難易度が8段階あるのに、COMを最弱にしてもかなり強いのは×。(神奈川県・高澤亮太・25歳)移植度としては水準以上。連続技も原作と同じように入るので、アーケード版が好きだった人も満足できる。豪鬼も使えて。ただし、少なめのパターンとアクセスの長さはいただけない。(千葉県・石川真吾・16歳)対戦格闘としては大味なので、「ストII」のような駆け引きは味わえないが、派手に入る連続技は気持ち良さ。(高知県・島田伸)

27着 NEW SOFT **時KING THE SPIRITS**

アトラス/95・11・10
5,800円/RAC

全投票
平均点 **8.1111**
本誌の
平均点 **7.33**

ポリゴンの車や森がちょっと大味だが、グラフィックはキレイ。リプレイが保存でき、視点を多く切り替えられるのもよい。ゲーム性は文句なし。坂を走るのはこんなに楽しいのか、と思った。車のセッティングは知識がないとできないが、しなくても楽しめる。(東京都・佐藤雅一・18歳)時特有の高低差を再現しているのでジェットコースターに載っているような疾走感を味わえて。(鳥取県・大谷竜治・26歳)車の挙動が変だし、CPUは後ろから追突しまくってくるのでドリフトを決めて抜ける気持ち良さがまったくなくガッカリ。背景は凝っているのに残念だ。(愛知県・早川肇・27歳)

△新着単穴馬紹介

シリーズものはやや伸びきらず。定番の安定感あり。

46着 NEW SOFT **セガインターナショナル**
ビクトリーゴール

セガ/95・10・27
4,800円/SPT

全投票
平均点 **7.5319**
本誌の
平均点 **6.0**

初めてのプレイでもすんなりと入っていきける操作体系は、選手の動きも理にかなってリアル。ただ、取説は不親切で×。(千葉県・中田隆介・18歳)前作より敵がパワーアップしてやりがいがあるが、まだパスが通りすぎる。もう少し技術が必要なものにしてほしかった。(京都府・浜屋美樹也・20歳)舞台が世界になったのにチームが少ない。国産は。(東京都・森島武彦・19歳)対戦が燃える。ゴールが小さくなって入りにくくなったのも、実名じゃないのが残念。(埼玉県・TAMA)

59着 NEW SOFT **ドラゴンボールZ真武闘伝**

バンダイ/95・11・17
6,800円/ACT

全投票
平均点 **7.2857**
本誌の
平均点 **5.66**

他機種版より操作性がよく、読み込み時間が短いのも。(東京都・岡崎勝紀・29歳)期待してたけど、コマンド入力のタイミングが難しかったりと格闘ゲームとしてはイマイチ。背景はすばらしいが、キャラは「超武闘伝2」が一番良かった。(千葉県・山崎哲・23歳)飛び道具の撃ち合いがなくなってパワーダウンしたように思える。技も出づらいし、COMはかなりハマてくるので、楽しさも半減。キャラはシリーズで一番多いが、サターンの格闘ゲームとしてはへぼ。(千葉県・橋本)

↓オッズ表サターンB

順位	名前	ジャンル	全投票平均
34	サイドポケット2～伝説のハスラー～	TAB	7.5747
36	水界真実	ACT	7.6706
37	アイルン・セナ パーソナルーク～Message for the Future～	ETC	7.5633
38	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5319
39	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.5294
40	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.5145
41	実況バワフルプロ野球 95開幕版	SPT	7.5
42	上海 万里の長城	PUZ	7.488
43	クロックワークナイト～ペルル・チャの冒険・上巻～	ACT	7.4704
44	ストリートファイター リアルバトル オン フィールド	ACT	7.4375
45	ザ・野球夢スペシャル ～今度は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	7.4262
46	アイドル選手スーパースターバイSpecial(18歳以上推奨)	TAB	7.3832
47	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.3542
48	スチームギア マッシュ	ACT	7.3125
49	ブルーシード～香織田秘録～(18歳以上推奨)	RPG	7.3102
50	VIRTUAL HYDLIDE	A-RPG	7.2929
51	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	7.2857
52	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.2631
53	学校のコワイわさ 花子さんがきた!!	ETC	7.25
54	シャイニング・ウィズダム	RPG	7.1102
55	ゲームの達人	TAB	7.0877
56	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	7.0714
57	アイドル選手 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	7.0069
58	ファイブ外伝 プレイジントルネード	SPT	6.909
59	輝水晶伝説アスタル	ACT	6.9007
60	天地無用/ 龍皇竜くろ(CD-ROM for SEGA SATURN(X指定))	ETC	6.8695
61	純本将棋	TAB	6.8648
62	ハンガロンGP93	RAC	6.8571
63	EMIT Vol. 1 ～時の進子～	ETC	6.8333
64	闘神伝S	ACT	6.8
65	AI将棋	TAB	6.6666
66	バーチャルオープンテニス	SPT	6.6
67	ウイングアームズ～最強なる覇王～	SMT	6.5686
68	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.554
69	真説・夢見館 羅の奥に誰かが...	VIC	6.5031
70	平成天オバカボン すずめノバカボンズ	PUZ	6.3666
71	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.2992
72	星の勇者	ETC	6.2941
73	こまめおのるパラダイス～おのるのびいせーと～(X指定)	TAB	6.2173
74	GOTHA～イスマイリア戦役～	SLG	6.2159
75	麻雀最強戦	TAB	6.0476
76	Break Thru/	PUZ	6.0
77	RACE DRIVEN	SLG	5.9104
78	Wan Chai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.9004
79	EMIT Vol. 2 ～命がけの旅～	ETC	5.875
80	真戦国	TAB	5.7
81	ダイダロス	SMT	5.6325
82	ゲイルレーサー	RAC	5.5559
83	TAMA	ACT	5.522
84	麻雀博空・天竺	TAB	5.4937
85	ボボイッてへべれけ	PUZ	5.3917
86	バーチャルバレーボール	SPT	5.0416
87	DARK SEED(18歳以上推奨)	ADV	4.878
88	熱血親子	ACT	4.7619
89	～制覇伝説～プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.2842
90	学校の怪談	ADV	3.8474

下位ソフトも大ラッシュか!?



増えも増えたり、100本直前まできたサターンオッズ表B。新作の増加にともなう、下位のほうにランクインしてくるソフトが多くなってきているのは、ちょっと気になるところだね。今回の新作では、「闘神伝S」が意外なほど低い点数でランクインしてきたのが要注意か。前号で最下位帝王の座を手に入れた「学校の怪談」が絶好調に最低ラインの地を這ってのも不気味なところ(笑)。この帝王を破るソフトは出るか!?

高級馬主の声

●サターンを購入してそろそろ1年。本体の電池もそろそろ寿命か?(滋賀県・藤谷恭浩・18歳)
●はたして中年ゲーマーは、どのくらいいるのでしょうか?(神奈川県・原裕之)

●早くパワーメモリのケースが欲しいよー! ソニックの絵柄だとさらにうれしいなあ。(大阪府・飯尾一恵・28歳)
●セガの次はへんな機関連……。その次は何かワクワクする。(茨城県・柴田仁)

△新着単穴馬紹介 中堅どころのソフトもラッシュ。「闘神伝」は意外なほど伸びず?

60着 NEW SOFT **アメリカ横断ウルトラクイズ**

ビクターエンタテインメント/95・10・27
5,800円/QLZ

全投票平均点 **7.2631**
本誌の平均点 **6.33**

雰囲気が出ていてファン感涙の作品だが、ウルトラハットが登場しない、勝ち抜けの音楽が違う。福澤アナの「1抜けー!」などの音が入っていないなど、ウルトラならではの要素がなく、とにかく盛り上がり欠ける。ウルトラクイズデータもたいた内容ではなく蛇足的でX。各回のハイライトシーン映像でもあれば見ごたえもあったかも。(三重県・松隈正樹)本当に出場している気分になれるし、問題数が多いのは、ただし、出題を福澤さんがやらないのが残念。(秋田県・夏井健・25歳)

71着 NEW SOFT **ハンダオンGP'95**

セガ/95・10・27
5,800円/RAC

全投票平均点 **6.8571**
本誌の平均点 **5.0**

バイクのグラフィックの粗さやショボいエンジン音にはガッカリするが、やればやるほど面白さがわかってくる、まるでスルメのようなゲーム。次作ではエンジン音とグラフィックの強化を望む。(福島県・宇田川寛幸・25歳)サターン初のバイクレースものということで期待していたが、車体の挙動や転び方など、とにかく作りが甘くウソが多い。ゲームと割り切れれば遊べないが、バイク乗りには失望の1本。コースデザインと車体の基本データをもっとしっかり。(高知県・池田正浩・19歳)

73着 NEW SOFT **闘神伝S**

セガ/95・11・24
5,800円/ACT

全投票平均点 **6.8**
本誌の平均点 **7.0**

PS版と比較すると、なんか「闘神伝」ではないという感じ。確かにキャラクター性は強調されてるが、ポリゴンのモデリング、テクスチャが粗悪で、絵が汚い。悪いところもそのままだし、「列伝モード」をクリアしても何も解決しない。ゲーム内容も大ざっぱでイマイチ。(埼玉県・藤木大介・18歳)連続技が簡単に入ったり、超必殺技もあってなかなか遊べるけど、打撃

音がショボすぎるため迫力が減減。サターン版独自のモードが列伝モードだけというのも物足りない。笑える裏技も最初から取扱に載せてほしかった。(神奈川県・桜井克彦・19歳)技の発火が軽く見える。せめて効果音だけでも改良してほしかったが、他の格闘ゲームにはない演出面でのうまさも評価していいかも。PS版のイメージにこだわらず、もう少しキャラを描き込んでほしかったし、リプレイもほしかった。(長野県・白井泉・20歳)ゲーム性はPS版と同じだが、ポリゴンが粗い。キャラが小さい、エリスのシーサーが再現されていないなど不満多し。(愛知県・木田成彦・20歳)列伝モードや新キャラのために感情移入はすごくできる。全体的にもバランスがいい。(調布市・門脇恵・23歳)★「VF2」の絵に隠れてしまった悲運の(?)ソフト。デキ具合はまあまあだが、全体評価はもう一歩かな?

75着 NEW SOFT **バーチャルオープンテニス**

イマジニア/95・10・27
7,800円/SPT

全投票平均点 **6.6**
本誌の平均点 **6.33**

サターン初のテニスゲームだけに期待していたが、どうも感覚がふわふわしていて、遊びづらい。使えるキャラも特徴があまりハッキリしてないし、女性プレイヤーがいないのも残念。値段がやや高めなのに、このデキでは……。 (奈良県・佐々木雄一・23歳)とにかく難しい。動きも悪いし、ボールの位置もわかりづらい。期待していただけに残念。(三重県・中野雅彦・16歳)3D風のわりに、ゲームの視点が不自然で、感覚に慣れるまでが大変。球の動きもつけづらくイマイチ。(京都府・重田道男)

82着 NEW SOFT **ときめき麻雀パラダイス ~恋のてんばいびと~**

ソネット/95・10・20
6,800円(X指定)/TAB

全投票平均点 **6.2173**
本誌の平均点 **5.0**

他の脱衣麻雀はアーケードの実績があつてのものだったが、コンシューマオンのこのゲームは、少々ユーザーフレンドリーに欠けて残念。キャラクタデザインの甘さ、ショボい背景、妙なアングルなど、脱衣シーンが動画の量に比べて寂しいものになっている。ゲーム自体は他社のいいところをいくつか取り入れた感じだし、演出もアカ抜けない感じでイマイチ。ただしオマケにしてもオープンリーチは新鮮だった。キャラにもっと恥じらう気持ちがあるとよかったかも。(東京都・柴山公彦・23歳)

×新着要注意馬紹介 ようやくランクインしてきたソフトは要注意? しばし待て?

85着 NEW SOFT **Break Thru!**

東映・BMGビクター/95・9・14
5,800円/PUZ

全投票平均点 **6.0**
本誌の平均点 **5.33**

すごく暗い、とにかく暗い。BGMはテトリスを思い出させるような、古臭く陰気な曲しかなく、最後の「サクラ…サクラ…」は泣けてくる。バックのグラフィックも暗くて古臭いし、ブロックも見づらい……。ただし、2人で対戦すると思いきりハマる。(北海道・池田雅彦・17歳)何も考えずに遊ぶと、いつのまにかハマっているような不思議なソフト。絵もBGMも地味だが、何か深い味わいがある。でも飽きやすい。(東京都・木田利彦)

89着 NEW SOFT **実践麻雀**

イマジニア/95・9・1
6,800円/TAB

全投票平均点 **5.7**
本誌の平均点 **6.0**

その名のとおり実践に近く、麻雀をしたいけど相手がいけないという人にとって。欲を言えば相手キャラの個性がないのと演出が寂しいのは残念なところ。役員を和がったファンファーレの1つくらい聞きたかった。(東京都・馬場大輔・16歳)ワリの3Dもただ見にくいだけ。かといって2Dもバツとしない。手出し、ツモ切りも見分けられないし、もうちょっと基本をしっかりと作ってほしかった。(新潟県・吉田謙介・20歳)

○非ゲームソフトの概合

最近多くなってきたサターンの「非ゲーム」タイトル。今回は、そんなソフトたちを集めてみたぞ。

15着 NEW SOFT **X JAPAN Virtual Shock 001**

セガ/95・10・20
5,800円/ETC

全投票平均点 **8.616**
本誌の平均点 **6.33**

多少画質は落ちているがそれを補ってあまりあるメンバー5人の迫力あるライブは、素晴らしいのひとこと。曲によっては4つの視点から見れたり、エンディングでもう一度見られるので2倍楽しめる。特にHIDE/バーボンをやると暴れてゲームオーバーなんて超感動。ビデオ編集も異常に面白くて何度もやりたくなる。ただし、惜しいのは1映像を記録できないこと。またゲームオーバーの条件が不明確なのも参った。ゲームとは違うが、今後もミュージックエンタテインメントソフトを出し続けてほしい。(東京都・坂田理成・16歳)

21着 NEW SOFT **バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ジャッキー・ブライトン~**

セガ/95・10・13
1,280円/ETC

全投票平均点 **8.2941**
本誌の平均点 —

CGが細かい点までよくできている。歌もいいし、CGがテンポよく流れるのも良い。値段も手頃。(福岡県・中野智弘・22歳)オートプレイとカラオケで演出が違ってくる。(千葉県・村田真之輔・20歳)丸レンズのグラサンCGは、最高。でもタバコを吸ってたのはショックでマイナス1点。(大阪府・枝村美保・19歳)

28着 NEW SOFT **バーチャファイターCGポートレートシリーズ~サラ・ブライアント~**

セガ/95・10・13
1,280円/ETC

全投票平均点 **8.0512**
本誌の平均点 —

まず、BGMの「ダンシングシャドウ」のノリが、すごく良くて。CGのほうも、水着姿のサラはなんとなく想像がついたけど、海辺の私服姿の表情はすごく自然で見とれてしまった。ややCGのモデリングにバラつきがあるのは気になったが、おむね満足。最新CGでもう一度サラ編を出してほしい。(東京都・志木みどり)

81着 NEW SOFT **結婚前夜**

小学館プロダクション/95・10・27
2,000円(限定販売)/ETC

全投票平均点 **6.2941**
本誌の平均点 —

「ゆみみREMIX」のおまけ要素を単品販売しているようなもの。この程度の内容なら、販促グッズとして無料で配るべき。描きおろし満載と勘違いして買った私は翌日売却した。(山口県・馬屋原義正・22歳)この内容で2,000円は高すぎ。キャラや声優の紹介などがあるのはいいいが、ゲーム紹介はイマイチ。(埼玉県・神仁)

次回出走予定馬パドック情報

今回はギリギリ10票未満で控えになった新作ソフト連。次号で出る前に3本を先取りチェックしてみる。

? 着		野茂英雄ワールド シリーズベースボール
		セガ/95・11・17 5,800円/SPT
全投票 平均点	7.096	
本誌の 平均点	7.0	

前作より動きが多少いいけど、試合中の表示に三振数を入れるより、打者のアベレージや投手のアベレージを入れてほしい。 (栃木県・青木謙一・18歳) このソフトはデータが全然ダメ。この時期に出ているのに最新トレードデータがまるで反映されていない。それを許したとしてもウェイクフィールド (投手、本来レッドソックスに所属) がいないのはどういうこと? メジャーファンなら激怒必至。本当にこれをアメリカで発売したのか (怒)。 (埼玉県・高橋敏也) 投手の球が速くて痛快。三振を取る快感が。 (愛知県・清水史朗)

? 着		ギャラクシーファイ ユニバーサルウォリアーズ
		サンソフト/95・11・22 5,800円/ACT
全投票 平均点	6.854	
本誌の 平均点	5.66	

サターンへの初のネオジオソフトの移植になるだけに、結構期待していたが、淡泊なCPU戦にはすぐに飽きてしまった。キャラクターもまあまあ多いのだが、ルーミちゃん以外はどれもイマイチ。地味で目立たないグラフィックも、うーんって感じ。 (岩手県・今野昌明・16歳) 難易度をイージーにすれば、アーケード版で極悪だったCPUもかなり簡単になるし、技も比較的出しやすくて遊びやすくなってる気がする。ゲーム自体の奥深さは、最近の格闘ゲームに比べるとイマイチだが、手軽に遊ぶには悪くはない。キャラの魅力と、技のバランスがもう少し良ければ良かったのに。全体的ににぎやかだけど飽きやすいのは残念。 (秋田県・野島太)

? 着		スーパーリアル麻雀 グラフィティ
		セガ/95・11・24 8,800円/TAB
全投票 平均点	8.214	
本誌の 平均点	7.0	

「PV」での不満点、特にグラフィック面は、そうとうの改善がなされている。だが、「PV」の音が浮いたような感じで不自然だったり、服を着ない設定にしているのに服を着るグラフィックが入る。そのため読み込みが起きるなど気になる点もあって少々残念。 (千葉県・内海隼人・18歳) 移植度はカンペキ。アクセスも非常に短くストレスなし。だが、難易度が相変わらずなのはちょっと。 (埼玉県・石山英樹・22歳) 音楽がやけに明るいが、それがまたいい。エンディングが短いのが惜しいところ。 (東京都・島宏一) やっぱり家庭用ならではのモノ (脱衣の静止・コマ送りなど) がほしかった。シリーズのファンでない人は脱衣シーンを見てハイ終わりとなる可能性あり。当時夢中だった「PV」も、今見ると動画枚数が少ないなあ。 (高知県・やし)

セガサターンソフト総評

主役級の重爆撃 / まだくるぞ!!

年末年始大合併号ということで、一気に新作ソフトがランクインしてきた今回の読者レース。予想されつつも、見事に予想以上の得点で1位を奪取した「バーチャファイター2」をはじめ、上位から下位まで豊富にソフトがそろってきているのは、まさに最近のサターンの勢いを見せつける感じだね。100本突破間近のオッズ表も、今後まだまだ順調に増えていきそうで、この読者レースもますます本領発揮の予感がするぞ。

次号以降も「セガラリー」や「真・女神転生 デビルサマナー」「機動戦士ガンダム」など、まだまだ目玉ソフトが待ち受けているから、上位争いは目が離せないわ。というわけで、次号ではそのへんの最新注目作を一気にチェックする他、コーナーの一部リニューアル (増ページ?) も敢行予定だ。'96年も読者レースのコーナーは、要チェックだよ。

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名 (※正解者多数の場合は抽選で) に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトは、'95年最後の超特撮作「セガラリー」が相手だ。史上最高のレースゲームの声も高いこの作品は、初登場時何着を獲得できるか? 右の例のように書いてくれ。



「セガラリー」は何着だ?

【部長さんの予想】「W2」が初登場で1位で入る。【読者の予想】「セガラリー」が初登場で1位で入る。

12/8号の予想「バーチャコップ」は、予想屋バッチリ賞の2着で決着。正解率は58.2%と高倍率だったぞ。今回は抽選で高知県・坂田正樹くん、新潟県・斎藤裕治くん、愛知県・重田誠くんの3名にプレゼント決定。おめでとう。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。まずは「サタマガ」編集部が指定したソフトのオッズ (読者平均点) が、初登場時に何点になるかを予想してくれ (※小数点4位まで可)。こっちは一番近かった人に希望ソフトを1本 (ビタリ賞なら2本!) をあげるぞ。今回は年末RPGの期待作「真・女神転生 デビルサマナー」の初登場オッズを予想をしてみよう。初心者対応の内容への評価はどうか? 右上の例のように書いてくれ。



「真・女神転生」は何点だ?

【部長さんの予想】デビルサマナーは8.0512でしたが、千葉県の西条達くんはなんとピッタリ賞。前号未発表の「F-1」(8.2727)の最近似者は滋賀県・中村正浩くん(8.2726)。両名にはソフト送るぞ。

12/8号のオッズ予想「CGポートレート・サラ編」は、予想屋近似的8.0512でしたが、千葉県の西条達くんはなんとピッタリ賞。前号未発表の「F-1」(8.2727)の最近似者は滋賀県・中村正浩くん(8.2726)。両名にはソフト送るぞ。

オッズ表サターン周辺機器

順位	機種	セガサターン周辺機器	全投票平均点
1	1	ファイティングスティックSS ●ホリ電気●'94年12月21日発売●5,980円(ジョイスティック)	8.6217
2	2	ファイティングコマンダーSS ●ホリ電気●'95年7月20日発売●2,480円(パッド)	8.3384
3	3	セガサターンコントロールパッド ●セガ●'94年11月22日発売●2,500円(パッド/純正)	8.2915
4	4	シャトルマウス ●セガ●'94年11月22日発売●3,000円(マウス/純正)	7.6913
5	5	レーシングコントローラー ●セガ●'95年4月1日発売●5,800円(ハンドル型コントローラー/純正)	7.6536
6	6	サンサターンパッド ●サンソフト●'95年5月26日発売●3,480円(パッド)	7.2921
7	7	SGトルネードパッド ●イマジニア●'95年7月28日発売●2,980円(パッド)	7.1622
8	8	バーチャスティック ●セガ●'94年11月22日発売●4,800円(ジョイスティック/純正)	6.9952

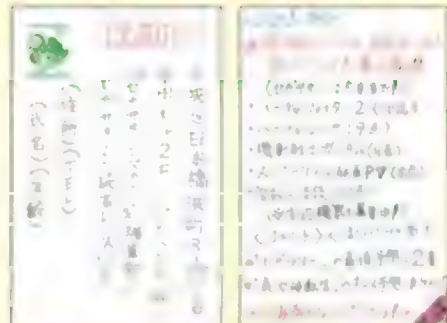
周辺機器寸評

続々と新規スティック登場か?

続々と新製品も発売中のサターン周辺機器ランキング。今回は変動はなかったが、次回以降新製品ラッシュもありそう。新ジョイスティック帝王は?

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

ハガキの書き方例



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、またまた年末の必需品周辺機器ジョイスティック&パワーメモリのセットと、お好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って(ないとボツだよ)、②やったことのあるソフトに評点をつけ (最大5本。6本以上投票するとボツ、また発売前ソフトの評点をしてもボツ)、③なお、サターン用周辺機器も随時募集中)、④コメント、⑤着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は2月23日発売号の当コーナー内です。今月の応募締切は1月23日 (消印有効) だよ。

今号の特別プレゼント!

ジョイスティック&パワーメモリ



今月の特別プレゼントには、ジョイスティック&パワーメモリのセットで、お好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って(ないとボツだよ)、②やったことのあるソフトに評点をつけ (最大5本。6本以上投票するとボツ、また発売前ソフトの評点をしてもボツ)、③なお、サターン用周辺機器も随時募集中)、④コメント、⑤着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は2月23日発売号の当コーナー内です。今月の応募締切は1月23日 (消印有効) だよ。

12/8号応募者プレゼント (バーチャガン+ジョイスティック&お好みソフト) の当選者は広島県・坂口隆行くん、大阪府・松永勇くん、東京都・高橋純一くん、山口県・遠山泰子さん、神奈川県・野村一郎くんの5名だよ。



ALL ABOUT

オールアバウト
**バーチャ
ファイター2**
強さを究める
対人戦必勝法



Special
Issue!

対戦攻略&裏技初公開!!

「バーチャファイター2」をさらに
遊びつくすための情報満載!

裏技
Scoop

アーケード・VS・エキスパート・段位認定・チームバトルで使用可
金色デュラルをプレイヤーとして使う

前号で明らかになった銀色デュラル使用法。これを使えばデュラルどうしの対戦も可能であった。しかし、下・上・右・左+Aコマンドでは同キャラ対戦にしても銀色

デュラルが2人出てくるだけ。同じ色だと対戦中では非常に不便だ。そんなときは2Pカラーの金色デュラルを出現させれば大丈夫。逆コマンドを入力して使いまくれ。

キャラクターセレクト画面で
「下・上・左・右+A」と入力する
(↓・↑・←・→+A) ※銀色デュラルと
逆のコマンド

キャラ選択画面で... 「下・上・左・右+A」



EYE...
金色だ!!



このように、金色デュラル同士で対戦することが可能。ただし、このモードでは、CPUレベルをハードにすると、下手なエキスパートモードよりも強いと言われてい

裏技
Scoop

レベルハートでのみ出現
デュラルのエンディングを見る

CPUレベルをハードにすると、下手なエキスパートモードよりも強いと言われてい

設定でボーナスステージのデュラルに勝てば、驚愕のエンディングムービーを見ることができるのだ。

デュラルのエンディング出現条件

①レベルをハードにしてデュラルにKO勝ちする。(※ただしデュラルをリング上に残す) モード、体力、タイム設定は自由、コンティニューもOK。ただし乱入などでキャラ変えをした時は出ない。



衝撃の
事実が!



ハードでKO勝ち!

このように、金色デュラル同士で対戦することが可能。ただし、このモードでは、CPUレベルをハードにすると、下手なエキスパートモードよりも強いと言われてい

**AM2研
より**

似ているが何か違うというコンセプトで決めました。デュラルコマンドを入力する際、下上までは誰でも覚えていても、その後で「あれ? 右だったっけ、左だったっけ?」とRLがわからなくなる人をよく見かけましたので、逆でも出るようにしたんです。

専技 Stop 段位認定でデュラルコマンドを入れる / デュラルで段位認定に挑戦する

名人難易度★★★★

もう気づいている人も多いかもしれないけど、デュラルを使っても段位認定に挑戦できる。ここでは実際に名人を叩き出した編集部独自調査によるデータを元に、デュラルの名人位獲得のコツを伝授するぞ。



AM2研が語るデュラル名人への道

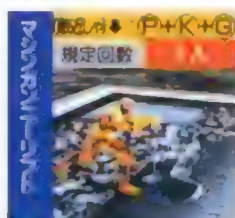
デュラルの規定技については、まだ正式なコメントはできませんが、一応12個の技が挙げられます。強力な技を持つデュラルの数多くの固有技の中から、それらが選ばれた基準もまだ秘密とさせていただきますが、ある程度は推測できる代表的なものが入っているはず。また、名人(9段)を取るためのクリア時間は他のキャラと同じです。ちなみに、デュラルで段位認定をできるようにしたのは、「1」の時にできなかったことと、サターン版独自の要素を充実させるためのものというのが、主な理由です。規定技の中には二択攻撃も含まれていますが、デュラルは強いので名人を取るのには難しくないはず。頑張って名人を目指してください。

注目! これがデュラルの規定技だ!

クリアタイム6分30秒以内、毎セットごとに必ず1つは規定技を入れる、リングアウト勝ちはないなど、基本的な名人獲得条件は他のキャラと同じ。規定技も実質11種類と特に多いわ

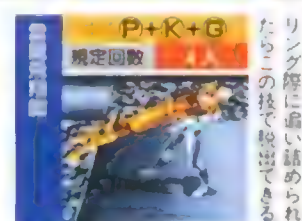


CPUのバクシンを分析して技を入れよう



この技がタイガードライバーを一人に決めておく

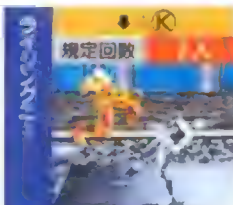
けではない。ただし背後投げと下段投げ、中段返し技(G+P)が非常に狙いにくい。CPUの動きをよく見てチャンス进行を待とう



リング際で追い詰められ、この技で脱出できる



比較的簡単に決まるから後半ステージでも使える



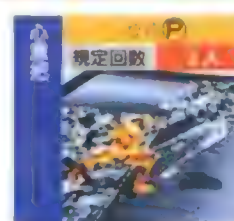
強延落で投げ、しゃがみダッシュから当てよう



コンボエルボーサマーでも可、空中で入れると楽



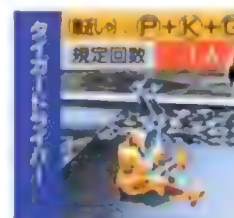
至近距離で出せば相手の背後が取れることも



ぶからニードルに反してP+Pと入力しよう



P+K+Gと入力すれば遠距離でも狙えない



パンチをしゃがんで避けるキャラに狙えるか?



CPUウルフの背後は簡単に取れるから心配なし

CPU別 段位攻略

前半ステージは投げ技を、後半ステージは強延落からの打撃を中心に技を組み立てていこう。



STAGE1 VS ラウ

あまり攻撃を仕掛けてこないラウに対しては、2セット内で全種類の上段投げを入れておきたい。1セット目はジャイアントスイング心意把、2セット目は刀霞心意把→フランケンシュタイナーの組み合わせでKO可能だ。狙えるなら中段返し技も入れておこう。

STAGE2 VS サラ

基本はラウと同じで、心意把やジャイアントスイングなど、難しめの上段投げを決めておく。ここでも一度は中段返し技を狙ってみること。また、近距離戦でレッグスライサーを出してくる場合があるから、避けるかガードしたら下段投げを確実に決めたいところだ。

STAGE3 VS 舞帝

舞帝も手数が少ないため上段投げが決めやすい。ほかにもここでは背後投げと下段投げのチャンスがある。背後投げは至近距離での浮身連脚(膝がぶつからない構え)が避けられた後下段投げは相手の旋風掃蕩をガードするか避けるかした後がチャンスとなる。

STAGE4 VS パイ

細かいパンチが多いパイには、やはり投げが効果的だ。しかし近距離からの打撃も入らないことはないの、このあたりから打撃をおりませつつ、まだ決めていない上段投げを入れよう。近距離→接近戦のときにパイのPPP系コンビネーションをガードして投げろ。

STAGE5 VS リオン

リオンスタージで狙う規定技は中段返し技と打撃技。CPUはやたらと中段蹴りを出してくるので、中段返し技は簡単に狙えるはずだ。打撃技も強延落からであれば簡単に入る。時間的に余裕があるならシュンと同じ方法で背後投げを試みるというのもよい。

STAGE6 VS ジェフリー

重量級とまともにやりあっても時間を食うだけ。試合が始まったら烈掌脚(P+P)かコンボエルボーサマーでダウンを奪い、起き上がり蹴りを避けて強延落からの打撃技で早めに倒そう。ここに入れる打撃は、1セット目と2セット目で違う規定技にすること。

STAGE7 VS 影丸

影丸もジェフリーと同じく反撃が速い。リング中央ではコンボエルボーサマー、追い詰められたら雷龍飛翔脚を使い、とっととKOしてしまおう。ただしエルボーサマーだと規定技にならないので要注意。投げが狙える状況なら強延落からの打撃で点数を稼いでおこう。

STAGE8 VS ジャッキー

ここも時間短縮のため、コンボエルボーサマーなどの規定技を1回入れたら、早いうちにKOしてしまおう。ライトニングキックをガードしたままレバーを少しだけ後ろへ入れると相手がサマーソルトキックを出すので、ついでに上段投げの規定技も入れておこう。

STAGE9 VS ウルフ

ジェフリーと同じく烈掌脚かコンボエルボーサマーでダウンさせ、起き上がり攻めるパターンが速くて確実。また試合開始直後にKを出してからP+G連打で投げ抜けをすれば、葉裏露が簡単に入ります。ダメージ重視なら背後に回ってからサマーソルトでOK

STAGE10 VS アキラ

ここまできたら、後は入れ忘れた技で調整するだけ。対アキラ戦で注意することは、心意把を食らってリングアウトしないようにすること。リング際での戦いになると返し技も使ってくるなるべく中央で戦い、強延落からの打撃か、走ってきたところへ投げを入れよう

BONUS STAGE VS デュラル

ボーナスステージの海底神殿は時間を気にする必要がない。じっくり確実に倒すことに専念しよう。リング中央でコンビネーションなどを使い、適度に攻めれば反撃のチャンスはやって来るはずだ。動きが遅いから中段返し技も投げても、見ながら間に合うのが嬉しい。

対人戦基礎ガイド

バーチャファイター2

BASIC OPERATION GUIDE FOR VS PLAYERS

「VF」の醍醐味はやはり人との対戦にあり!! 今月は心理戦を含めた相手との駆け引きから、理論的な戦法である返し技、2択攻撃のかけ方を指南しよう。

対人戦は“読み合い”の勝負だ

よく「VF2」ではどのキャラが強いのか? という話が出るが、この問いは誤りである。なぜなら、「VF」の対戦で勝ち続けるためには「強いキャラ」が勝つのではなく、「上手い(=強い)プレイヤー」が勝つからだ。もちろん、初心者が使いやすいキャラや、対戦の組み合わせに若干の有利不利は存在する。



しかし、それでも相手との駆け引きに長けたプレイヤーのほうが必ずトータルで見れば勝つ……、というか、そういったシステム作りが「VF2」ではなされている。一瞬の攻防で常に生まれる相手との駆け引きに読み勝つ、この経験に裏打ちされた心理戦を知れば対戦の面白さがより理解できるはずだ。



対人戦オレの心得①



池袋サラの場合

「VF2」の楽しみ方は人によって様々。ひたすら攻め合いながらの駆け引きを楽しむ戦い方もあれば、本物の格闘技のように相手の攻撃を警戒しつつ間合いを取ってこちらの攻撃チャンスをつくり出す戦い方や、ガード後の反撃が容易なシステム上のス

キをついてただ勝ちだけにこだわる戦い方もある。だが俺の取る道は1つだけ。とにかく攻めて攻めて攻めまくる。スキのない技で攻め、ここぞと言う時にいきなり大技を入れていく。相手に反撃のスキなんか与えないぐらいのつもりで常に前へ前へと行くのが俺流の戦い方だ。

対人戦オレの心得②



新宿チャッキーの場合

キャラクターに関係なく、「VF」の対人戦で勝つのに必要な要素はふたつだと思います。ひとつは自分なりの格闘スタイルを確立すること。技と技の組み合わせで、多くの人から陥りやすいワナを作っておく感じ。この場合、ある連係が通用しなかったら、す

かさず変化をつけるなどして、相手に合わせる必要があります。もうひとつは、相手の次の行動を読んで、自分が対処するという一手先が読めれば、負けることはありません。順序としては、自分なりのスタイルを作り、さらに相手を心理的にも上回るということを目指せばいいのだと思います。

LESSON1 スタート時の攻防について

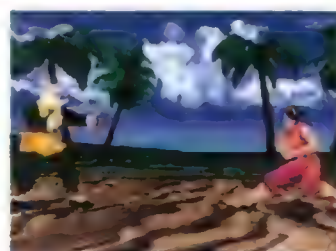
試合開始直後の攻防は、その後の展開を決めるための重要なポイントだ。スタート時の間合いは一度のクイックフォワードで投げ間合いに入れるうえ、リーチのある打撃系攻撃

なら確実に届く……、相手が後ろに下がると空振りしてしまうという微妙な間合い(約2.2m)でもある。相手のクセを読んで最初の攻防に読み勝ち、有利な展開に持ち込もう。

LESSON2 重要な“間合い”の調整について

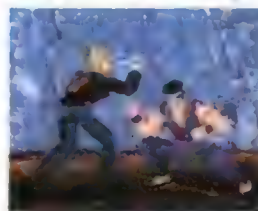
相手との間合いを計り、常に自分の有利な間合いを保つことは、対戦において一番気を配らなければならないところだ。何しろ、攻めるためには技が当たらなければどうしようもないから、とにかく相手に近付か

なければならない。が、近付けばそのぶん相手の攻撃をくらうリスクも高くなる。重要なのは、相手に攻め入る“押し”と、相手の攻撃をかわす“引き”のタイミングだ。両者のリングの位置関係も常にチェックすべし。



近距離

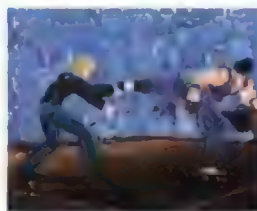
投げか打撃!?



常に投げと打撃の2択になるため、最も激しい攻防が行なわれる間合い。接近戦は単発のパンチで相手の攻撃の出かきりを封じるといって、積極的な防衛も可能になる。小技の応酬多し。

中距離

索制がメイン



相手にいかに近づくか、もしくはフィをついていかに大技を叩き込むか、が中距離戦のポイント。また、この距離なら相手の攻撃を読んでステップバックでかわし、直後に即反撃も可能だ

遠距離

近づくまでが問題



お互いに相手の技が届かないので、ある意味では安全な間合い(“待ち”とも言う)とりあえず間合いを結めるのでもいいが、走って一気に接近し、投げか打撃系攻撃で攻め込むのいいだろう

LESSON3 攻撃とガードの使い分け

「VF」は、相手の攻撃に対して正しいガードができれば、その後はガード側がやや有利か、悪くても両者対等の関係になるようになっている。対戦中は常に攻撃・防御・攻撃……

と攻撃側の優先権が入れ替わるので、きちんとその「攻防が逆転した瞬間」を見極める必要がある。ただし、両者の関係が「対等」になった直後にどんな行動をとるかは読み合いだ。

戦術1 わざとスキを見せる

対人戦の場合は、あえてスキを見せて相手の攻撃を誘い、そこを反撃することも可能。最初の見せ技をガードさせ、「本命」を決めろ。



戦術2 戦法を変える

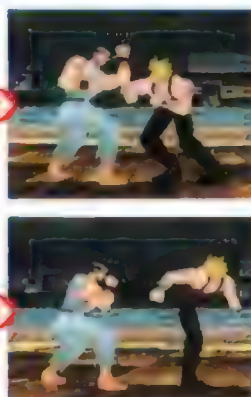
毎回PIPIコンボを使って相手に自分の攻撃パターンをわざと覚えさせ、最後に(P)P・投げと攻撃パターンを変える。奇襲として有効



LESSON4 返し技を覚えて確実な反撃を

これは重要。攻撃をガードした時、相手の技によっては「確実に反撃できるチャンス」がある。打撃系攻撃で反撃する場合は技の出が速いもの(これを返し技という)を使うこと。どの技をガードすれば返し技が入るかをしっかり覚えよう。

相手の攻撃を防いだら……



スキがない…
⇒再び読み合い

スキがある！
⇒返し技で反撃！

返し技は2タイプ

打撃技で反撃(P)Kなど



投げ技で反撃



テクニク 積極的な防御 "パンチ止め"

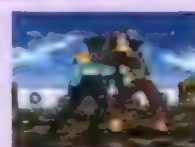
至近距離で、相手の攻撃を最も出の早いパンチで止めるという防御法。通常は下段パンチ。



相手が技を出している途中に当たれば、その直後に投げ技も決まる。

テクニク 投げと中段の自動二択

投げと中段攻撃のコマンドが重複する技を投げ間合いで入力。この自動2択技は、利用価値大



相手が立ち止まると、しゃがみながら中段攻撃がヒット(例: 2PのP)。

テクニク テイレイテクニック

(P)P(K)といったコンビネーションを、(P)P…(K)というように連らせて出し、相手のミス誘う対人テク。

使い方次第だが、これが実によくひっかかる。フェイントを利用した戦い方だ



テクニク 軸足による戦法変化

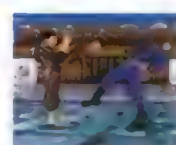
軸足を入れ替えると、基本的に投げ技は入りにくくなる。ただし、打撃技は入りやすくなるぞ。



軸足の状態は、連続技が入る入らないにも関係する重要な要素だ

LESSON5 ダウン後の攻防

相手をダウンさせると、ダウンさせた側はかなり有利な状況となる。逆に起き上がるほうは、いかに相手の追撃をかわすかを考えよう。「VF」は、起き上がりの駆け引きで勝敗が決まることもあるのだ!!

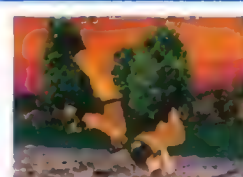


攻撃側 相手にプレッシャーを与えてミスを誘え



相手がすぐに起き上がりそうならダウン攻撃をせず、密着して出方をうかがえ

防御側 形勢不利の状態から対等の状況に持ち込む



起き上がり蹴りで反撃する方法もあるが、リスクも高い。動きを読まれるな!

POINT よろめきの変更

肘や中段キックをくらってよろけても、レバーを2~3回左右に往復するだけで簡単に回復が可能。追撃はしにくい。



POINT P/Kで倒れない

返し技として重宝されたPIKやPIPIKコンボだが、K部分のダメージが30から29に変更されたため、ダウンを奪えない

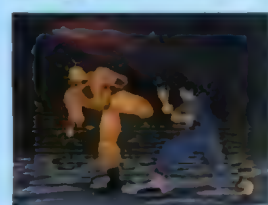


for 「VF2.1」の時のVer2.1対戦心得について

「2.1」はシステム変更により、対人戦の戦法も若干変化した。

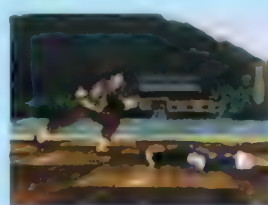
POINT 遅いバックステップ

技をガードされたら、ひたすら後ろに下がって逃げる……こういう「待ち」プレイをなくすため、1回ステップバックするごとに硬直時間がついた。逃げ戦法は逆に追い詰められるので多用しないこと。



POINT 走れる距離が短い

「2.0」では相手との距離が3m以内になると走れなくなった(強制的に止まる)が、「2.1」では1.5m以内まで短縮。これにより、走ることで一瞬にして相手の投げ間合いへ入れるようになっている。



スクリーン時の間合いが狭くなったので、奇襲も可能。全体的に手詰まりの動きは減った。

USE PAI CHAN



ハイで戦う!

Written by ロンドン小林
単発ながら、近～中距離戦で優れた中段攻撃を持つパイ。実戦では相手の動きを読み、いかに技と技のつなぎを組み立てて攻めるかが重要。読み負けると大ダメージは必至!



接近戦の攻防で優位に立て!

技の出が早いことを利用し、常に先手先手で攻めて相手の反撃を封じつつ戦う……、これがパイの基本パターン。中距離から雷撃掌(P P P)や、リーチがある中段攻撃の穿冲拳(P)や飛燕蹴脚(K)で一気に入接近し、そこからさらに小技で攻めつつ投げ技やカウンター狙いの旋中腿(K・中段キック)・連環コンボを決めるといいだろう。ただし攻めと待ちを使い分けないと、反撃をくらって空中コンボの餌食となる。



キャラタイプ別対戦心得

性能自体はいいのだが、一度反撃を受けると一気に逆転される可能性があるため結果的には全キャラに対してやや“不利”か?

for VS 対軽量級
対戦警戒度 ★★

接近戦時の読み合いがポイントとなる。スキのない技で攻め込まれたら、ガードを固めて反撃を狙うより、間合いを離すことも必要。上級者なら至近距離で下段パンチを立ちガードでかわし、燕風輪翔(しゃがんだ相手にP+K+G)も可能。



for VS 対中量級
対戦警戒度 ★★★

読みが重要になる対中量級戦。小技のラッシュだけで攻めるのではなく、相手の反撃をきちんとガードすることも必要だ。至近距離から一瞬下がっての燕旋蹴(P+K+G)などで相手の反撃をうまく返したり、上・中段の返し技も狙うといい。



for VS 対重量級
対戦警戒度 ★★★

メインとなる単発攻撃(穿冲拳など)はガードさせればまず反撃を受けないが、技のつなぎにパンチ・投げ、ヒザ・空中コンボをくらう危険性がある点に注意。また重量級(ジャッキー含む)は、中段・下段キックならガード後に反撃も可能だ。



対戦で使いたい技の一例

パイの打撃技は一発ごとの攻撃力が低いので、対戦ではいかに相手のスキをついて投げけるかが重要となってくる。ダメージ重視なら撃燕掛塔、使い勝手なら天地頭落を使おう。

接近戦に持ち込むための技

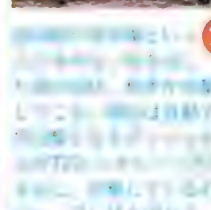
コンボネーションを使う

単発技を使う

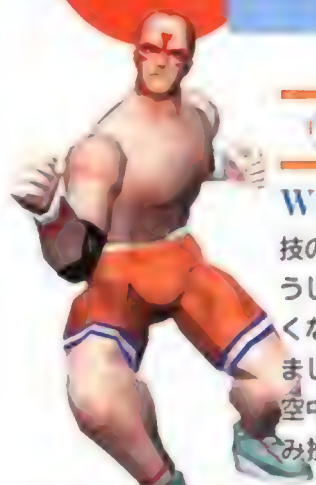


二択を迫る際の技

使える連係技



USE WOLF HAWKFIELD



ウルフで戦う!

Written by カノフ左白
技のスピードが遅いので、どうしても乱打戦になるとつらくなるウルフ。感覚を研ぎ澄まし、カウンターからの投げ、空中コンボを狙え/ しゃがみ投げも積極的に狙おう。



2.1にした時の対人戦心得

カウンターからの空中コンボで

空中ヒットした技のダメージが、すべて通常×1.5となるため、投げ技よりも強烈なダメージを与えることができる。カウンターニーブラスト (C+K) → ショルダーアタック (C+P) がヒットすれば、満タン状態の相手の体力は約7割も減ってしまう。気をつけたいのは、ハンマーキック (P+K) で相手がダウンしないぐらいか。



カウンターからの空中コンボで、相手の体力を大幅に減らす。



肩当てで相手の体力を減らす。気をつけたいのは、ハンマーキックで相手がダウンしないぐらいか。

楽しく戦うなら投げを狙え

ウルフはジェフリーに比べ、肘系の技がないぶん、攻めにくいキャラと言える。さらに、空中コンボのバリエーションもジェフリーに比べれば多少減ることになるので、楽しみが少ないように思うかもしれない。しかし、投げ技を究めるというテーマを持って戦えば、これほどやりがいのあるキャラもいない。カウンターヒットやすかしからの投げは、その風体にも似合わずプレイヤーに俊敏な反応速度を要求してくるのだ。



キャラタイプ別対戦心得

どんどん前に出て、プレッシャーをかけていくことがウルフの基本。相手の動きを単発パンチで止め、投げや打撃技につなげ。



対中量級

対戦警戒度 ★★

相手のスキに投げ技を決めることは言うに及ばず、近距離ならボディブロー (C+P) とボディスラムの自動選択技、ローリングソバット (C+K+G)などを主体に戦う。相手の攻撃リズムを読んで、中段キックや、ニーブラストで浮かせよう。



相手の決意によって技が自動で変化する自動選択技は便利。



対軽量級

対戦警戒度 ★★

技、移動速度ともに早く、ペースに持っていけると反撃タイミングを見失いがち。そんな時は間合いを開けて、ニーブラストやしゃがみパンチでのカウンターを狙っていこう。膝がヒットしたらコンボを、パンチなら投げ技を狙え!



浮かせさせてしまえばこっちのもの。選んでしまえ。



対重量級

対戦警戒度 ★★

技のスピード的には変わらないので、あとは読み合い。技の空振りは投げ技の危険が伴うので、ムダなパンチなどを打たないように。逆に相手のしゃがみパンチをすかしてタイガードライバー (P+K+G)などのしゃがみ投げを使え。



空振り状態からしゃがみパンチをカーストしたつ、投げのチャンス。

対戦で使いたい技の一例

ウルフで便利な技は、Pのコマンドによる、ボディブローとボディスラムの自動選択。奇襲にはドロップキック (C+K)などのプロレス技を使っていくと楽しくなってくる。

接近戦に持ち込むための技

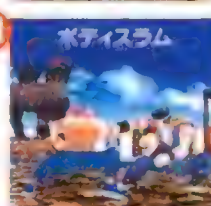
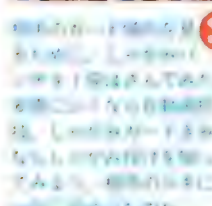
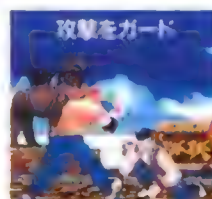
ダッシュ投げ



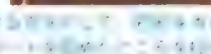
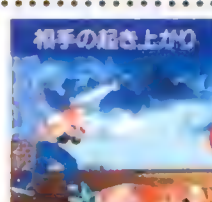
プロレス技を奇襲に



二択を迫る際の技



使える連係技



USE

ジェフリーで戦う!

Written by カラテガジェフリー
動きも技も遅いジェフリーだが、細かい技から大技へ流れるように攻めれば、その強さを発揮できるだろう。数々の打撃で相手をビビらせ、最後に投げて投げて投げまくれ!

JEFFERY McWILD



2.1にした時の対人戦心得

ニーアタックで空中コンボ

ジェフリー自体に変更点もないのだが、あえて多めに狙いたいのがニーアタックからの空中コンボであろうか。サターン版「2.1」は空中で打撃を与えると、なぜかカウンター扱いになる。すると当然、性能のよい浮かせ技であるニーアタックを狙ったほうがいいというわけだ。浮いた相手には、踵というほど打撃を入れてダメージを稼げ。



ジェフリーのニーアタックは、サターン版「2.1」では空中で打撃を与えると、なぜかカウンター扱いになる。すると当然、性能のよい浮かせ技であるニーアタックを狙ったほうがいいというわけだ。浮いた相手には、踵というほど打撃を入れてダメージを稼げ。

ジェフリーのニーアタックは、サターン版「2.1」では空中で打撃を与えると、なぜかカウンター扱いになる。すると当然、性能のよい浮かせ技であるニーアタックを狙ったほうがいいというわけだ。浮いた相手には、踵というほど打撃を入れてダメージを稼げ。

中段攻撃と投げの2択を迫れ

ジェフリーの強みは何といっても不利な状況を逆転できる上下の投げと、バリエーション豊富な中段攻撃だろう。この中段攻撃を牽制技として使い、相手の立ちガードを堅くさせてスプラッシュマウンテンへつなく流れを試合中に作ってあげればベスト。牽制に使う打撃も、ただ速い技を出すだけでは意味がない。ときにはディレイを使ったり、後ろへのけぞってからの攻撃する技を混ぜてみたりなどの工夫が必要なのだ。



キャラタイプ別対戦心得

中、軽量の速い攻撃に対して、重量級のジェフリーが攻撃できるチャンスは少ない。どんなスキも見逃さずに攻めまくれ!

for VS 対ラウ 対戦警戒度 ★★

ラウの斜上掌・パンチから入るラッシュで押されると、技の遅いジェフリーにとっては大きな脅威である。これを潰すには多少の距離が必要。斜上掌の始めにしゃがみバックダッシュで避け、しゃがみパンチか上段投げて狙っていい。



構えもよく見ること。この構えなら斜上掌が当たりにくい。

for VS 対アキラ 対戦警戒度 ★★

裡門頂肘、躍歩頂肘などの中段攻撃と投げ扱いの技が怖いアキラ。これらの技を止めるためには、上下のパンチ、特にしゃがみパンチが有効。しかもヒットさせたら、そこから中段攻撃や投げへと続けられる。ただし連打はみっともないぞ。



for VS 対サラ 対戦警戒度 ★★

至近距離で押されると、ラウの次につらいのがサラ。対戦中はさりげなくパンチが当たる間合いを保ち、突進してきたらカウンターで上下のパンチをヒットさせよう。相手の攻撃の手が一時でも止まったら必ず投げを決めるのだ。



対戦で使いたい技の一例

間合いが開いてしまったときは前進する中段攻撃か、パンチ系の技で切り込みたい。エルボーアッパーのディレイや、上下パンチからの中段攻撃で、相手のガードを揺さぶろう。

接近戦に持ち込むための技

前進する技で接近
パンチで接近



一択を迫る際の技

使える連係技



2.1にした時の対人戦心得

速い技で相手の攻撃を潰せ

葉重ね(PK)の蹴りを⑥で戻したり、肘打ち(△P)や龍尾閃(△△K+⑥)などの速い技を使って相手の打撃を潰しながら細かく攻めよう。この攻撃はダメージを与えるというよりも、不用意な反撃を誘ったりガードを堅くさせるための手段。さらにヒット&アウェイやフェイントなども混ぜつつ、相手の行動を読むことが大事だ。



葉重ね(PK)の蹴りを⑥で戻して相手の攻撃を潰す。



肘打ち(△P)や龍尾閃(△△K+⑥)などの速い技で相手の攻撃を潰す。

KAGE-MARU

USE



影丸で戦う!

Written by 居酒屋カゲ

速い攻撃でもトリッキーな動きを混ぜれば使える技になる。ここに書いた戦法を軸にして相手の不意をつき、針鼠弾や裏旋蹴り、幻葉などの美しい技でKOしまくれッ!



上中下段へ攻撃を振れ

相手の癖に合わせた技の組み立てが前提だが、基本は導入→牽制→よろけさせる技、または投げ技という流れで攻める。

導入→牽制には、速くスキの少ないパンチ系の技(P、PIP、PIPP、PKG)や肘打ち、中蹴りなどを使う。奇襲として小ジャンプ攻撃も意外な効果を上げるだろう。

そして細かい攻撃に相手のガードが堅くなったなら投げを狙う。この時一瞬だけこちらの動きを止めれば状況が把握しやすい。



キャラタイプ別対戦心得

for VS 対アキラ

対戦でも特に冷静さと判断力が求められる対アキラ戦。突進系の打撃を連発し、合間に返し技(失敗のパンチ含む)を入れる戦法が一般的か。これらを潰すには返されない飛び前蹴りや龍尾閃が有効。ただし読まれると反撃を食らうので注意。



相手の攻撃パターンをよく見て返されない技を叩き込む。相手の攻撃パターンをよく見て返されない技を叩き込む。

for VS 対リオン

姿勢の低いリオンに対して、全体的にリーチが短い中段攻撃は当たりにくい。相手の中段攻撃にはパンチ系の速い上段攻撃で、細かい下段攻撃に対してはリーチのある中蹴りを心持ち多めに使って対処していくといいだろう。



相手の中段攻撃にはパンチ系の速い上段攻撃で、細かい下段攻撃に対してはリーチのある中蹴りを心持ち多めに使って対処していくといいだろう。

for VS 対重量級

重量級のウルフ、ジェフリーと対峙する時は、しゃがみパンチ→中段攻撃の連係と上段投げを警戒せねばならない。立ち状態の多い相手ならパンチで牽制し、ひるんだ隙に投げや中段攻撃を食らわせよう。しゃがみ野郎には迷わず肘打ちだ。



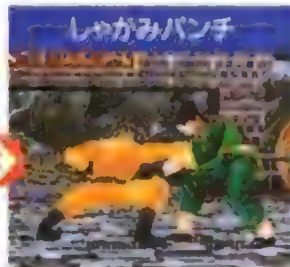
しゃがみ野郎には迷わず肘打ち。しゃがみ野郎には迷わず肘打ちだ。

対戦で使いたい技の一例

出始めのモーションがバレにくい技というと、やはりパンチ系の弾拳(P)、烈拳(PP)、散弾拳(PPP)あたりに限定される。トリッキーな動きを導入部に持ってきてても楽しい。

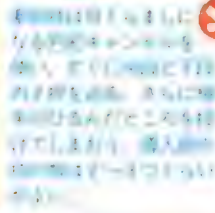
接近戦に持ち込むための技

散弾拳から……落閃刃へ



一択を迫る際の技

使える連係技



相手の中段攻撃にはパンチ系の速い上段攻撃で、細かい下段攻撃に対してはリーチのある中蹴りを心持ち多めに使って対処していくといいだろう。



しゃがみ野郎には迷わず肘打ち。しゃがみ野郎には迷わず肘打ちだ。



しゃがみ野郎には迷わず肘打ち。しゃがみ野郎には迷わず肘打ちだ。



サラで戦う!

Written by 池袋サラ
ゲーセンでプレイするのは
違い家庭用ゲームでは対戦相
手がほとんどの場合身内。待
ちや逃げの戦法はその相手と
の信頼関係を傷付ける事にも
なりかねない。気をつけよう。



2.1にした時の対人戦心得

DJBとパンチと投げ

VF2.1ではVF2で使えた瞬間振り向きやP(K)を使った
攻撃コンビネーションが使えなくなっている。そのため
技の使い分けが必要となってくる。特にフラッシュビス
トンパンチC(P(P)P)、ネックブリーカー(P(P)P)、
ディレイDJB(P(P)K)、ダッシュ投げ(P(P)P+G)を適
当に出していくだけでも相手はかなり困惑するはずだ。



フラッシュビストンパンチC
瞬間振り向きはなくなった



ネックブリーカー
P(P)Pでガードして安定

とりあえず攻めてみよう

VF2の場合、瞬間的に振り向く技があ
る。これは、スピターンキック(しゃがみ
状態から(K))を出しておいてGボタンを
押すと途中のモーションがキャンセルされ
後ろ向き状態になるというもの。そこから
のターンロースピン(P(K))やパンチサイ
ド(P(K))の中下段二択攻撃は超強力だ。
他にもフラッシュビストンCからP(K)
入力でネックブリーカーとDJBの投げと
攻撃の自動二択攻撃もかなり使えるだろう。



キャラタイプ別対戦心得

3強といわれるアキラ、ラウ、カゲの様な攻撃パターンに対しての
対応策だ。まずは苦手意識を取り除くことから始めよう。

for VS 対アキラ戦 対戦警戒度 ★★★

強力な裡門蹴りに対しては、その後の
相手の次の行動によって違ってくる。続
けて裡門を出してくる相手には先読みで
コンボ・サマーを、こちらの反撃をガード
しようとしている場合は投げ、下段外
門ならサマーを入れよう。



ガード後は互角。攻撃連発の
弱を突くことが攻撃に繋がる。

for VS 対ラウ戦 対戦警戒度 ★★★

とにかく浮かされたら終わり。斜上掌
をカウンターでヒットされないことが重
要。斜上掌Pを連続して出してくる相手
には斜上掌のあとのPをガードした瞬間
にP(K)やコンボ・サマーを入力しよう。こ
れは慣れるしかないので練習あるのみだ。



浮かされた後はやられ弱
先手先手から逃げるのが道だ。

for VS 対カゲ戦 対戦警戒度 ★★

振り蹴りと下段パンチの連打をされる
とかなり厄介な存在になるカゲ。対応策
としてはラウンドキック(P(K))が最も
安定している。特に試合開始直後の振り
蹴りなどはこれで一蹴できる。あとは雷
龍飛蹴りと葉時竜を見分けられればOK。



ラウンドキック。対戦中は下
段パンチの後に出すのが有効だ。

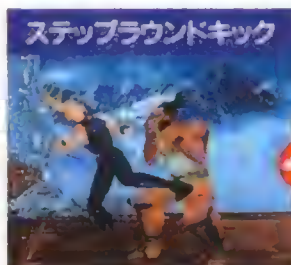
対戦で使いたい技の一例

サラの手技はとにかくリーチが短い。パンチや肘を確実に当てるために積極的に近づいてい
きたい。当たり前だが相手も攻撃してくるのでガードするところはきちんとガードしよう。

接近戦に持ち込むための技

相手が遠くにいる場合

若干の間合いから



二択を迫る際の技

使える連係技



USE

JACKY BRYANT



ジャッキーで戦う!

Written by 新宿チャッキ
セコイ技でちまちまと戦うなんて、似合わない。すべてを見透かしたような、迷いのないサマーソルトキックが決まれば、対戦相手に与える精神的ダメージは計り知れない／



とりあえずサマーですか

しゃがんでいる相手に対しては肘でよ
かせて追い打ちをする、立っている相手
にはスラントバックナックル(P)で攻める
か投げるかする、ジャッキーの突進を止め
ようと下パンチを打ってくる相手に対して
は、サマーソルトキック(K)で仕留める。
理想を言えばこういうことだが、相手だっ
てただ突っ立っているわけではない。そこ
で誘ったり揺さぶったりしてから、決めた
い技まで持っていく工夫が問われるのだ



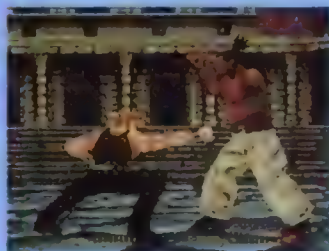
キャラタイプ別対戦心得

for VS

对重量级战

対戦警戒度 ***

投げ技が強いキャラクターだからとい
って、投げだけを警戒するつもりでしゃ
がみパンチなんて連発すると、膝、ある
いは下段投げのいい標的になってしまう。
ジェフリーに膝で浮かされたりすれば、
空中コンボが確定。

for
VS

封解量級戰

対戦警戒度 ★★

軽量級のキャラクター相手に普通にパンチを出した場合、自分と相手が同時に
出しているにもかかわらず打ち負けてしまう。そこで登場するのがスウェーフック(GIP)。そのままコンボエルボー(入力はGIP:P
P)などコンビネーション技へと繋がる

for
VS

対新キャラ

☆ ☆ ☆

降、リオンのふたりに対しては、徹底的な中段攻撃を心掛けよう。その際には、リーチがなくては話にならないので、ダッシュハンマーキック（D-K）にご登場いただく。とっさに出せないのなら中段キックでも代用が効く。とにかく中段



対戦で使いたい技の一例

あまり露骨に勝ちにいくのはどうだろう。負けるかもしれない。でも勝つ時は限りなくカッコよく勝つ、これを目指したい。……でも、あくまでも基本を押さえてからの話。

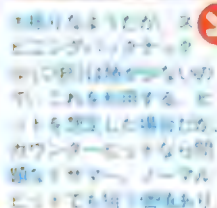
余韻を残して勝つ！

対しやがみパンチ

起き上がりて



二択を迫る際の技



使える連続技



SHUN-DI

USE



舜帝で戦う!

Written by K.K.雪風

避けからの攻撃、酒飲みでのパワーアップ。他のキャラにはない特殊能力を持つ

舜帝を使って面白く戦うには速い技だけ出しているのではダメだぞ!!



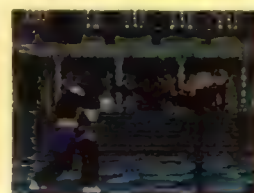
2.1にした時の対人戦心得

2.0の倍は避けを狙え!

2.1という、舜帝にマイナスはない。逆に起きあがり
が他のキャラよりも10フレームも遅い舜帝にとって、
⑥で倒れないことはかなりのプラス。ダウン攻撃でのオ
マケつきがなくなる…このことで、安直に反撃だけで負
けていた舜帝もガンガン攻められる。移動系の向側前避
も相手の技のホーミングが弱まっているので避けまくれ。



ク、とこらえる癖、PKは
いざあつて考えよう。



単発の技ならほとんどかわせ
る向側前避、もう使いまくり。

対戦でも飲みまくりだ!

非力な舜帝で戦う場合、酒飲みで強くな
りたいところだ。ゆえに酔歩転身肘や、転
身双中掌を常に狙っていこう。近距離での
伏挑撃から側端脚や、背旋肘で攻撃を上下
に振るのもこれらの技を当てるための布石
と思ってもいい。この他、追い打ち以外に
はあまり使わない旋風掃腿も、しゃがみ投
げを持っていないキャラにバックダッシュ
で足の形を変えるなどで、スパイスを利か
せて使えば、意外といけるぞ。



ハの字の酔いは、酔歩転身肘や、酔歩
双中掌で狙う。酔歩転身肘は、酔歩
双中掌で狙う。

キャラタイプ別対戦心得

このスタイルにピン/ときたら110番/じゃなくて、超警戒態勢で
対戦に挑もう/ とりあえず3つのタイプを挙げるぞ。

for VS 重量級マチマチタイプ 対戦警戒度 ★★

安定志向の人が使う重量級は、投げで
返される技の多い舜帝にとって、攻めき
れずに消極的になってしまうところ。と
にかく、スキのない伏挑撃と側端脚で押
しつつ、酔歩転身肘を常に狙い、パワー
アップしてから一発勝負に出るのが吉。



マチマチで、どうコンボスクリ
ムも、使われたらもう、

for VS しゃがみパン連打タイプ 対戦警戒度 ★★

しゃがみパンチから中段と投げの2択
攻撃しかやらないタイプ。単発ならいい
が、3~4連発されるとかなり危険なム
ードになってしまう。関係を崩す前に龍
尾脚や単飛跳撃などの下段をすかさず技で
攻めを崩してやるのが全てにおいて大吉。



いい加減にしろ、と心の中で
叫びつつ、龍尾脚を出すのだ!

for VS 初心者ブライアンツタイプ 対戦警戒度 ★

女性に人気の高いブライアンツ。その
ため、メチャクチャな操作で技を繰り出
しまくりという始末の悪いタイプが多い。
攻略法としては主力(?)のサマーが当
たらない距離を保ち、はずしたら黙って
PKをたたき込めばOK。



ブライアンツは、酔歩転身肘や、酔歩
双中掌で狙う。酔歩転身肘は、酔歩
双中掌で狙う。

対戦で使いたい技の一例

お酒を飲めば安心、3杯飲めばもう無敵。だからこそ、簡単には飲ましてくれない。酔
歩転身肘では挑撃や、向側前避からの狙い、転身双中掌はサイクロン後に使うといい感じ。

お酒を飲むための連係技

酔歩転身肘へ

転身双中掌へ



パンチで目潰し!



動かないなら飲んじゃえ!

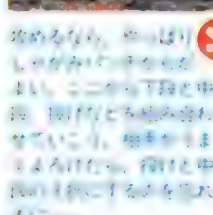


サイクロンで回り込め!



背後からドスッと突き刺す!

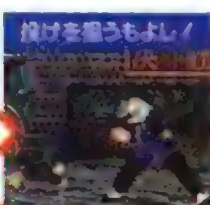
伏挑撃からの連係技



伏挑撃に反撃がきたら...

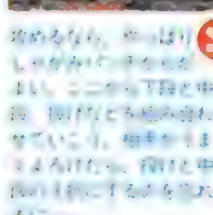


下段攻撃を返す、



側端脚でよるから...

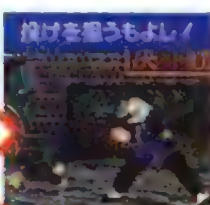
空中コンボを狙う



伏挑撃に反撃がきたら...



龍尾脚で浮かせて...



背旋肘で浮かせ、

USE LION RAFALE



リオンで戦う!

Written by TETSU

蝶のように舞い蜂のように刺す。敏速なフットワークとチクチクといった表現がびったりの攻撃こそがリオンの持ち味。相手の攻撃をすり抜けて華麗に勝つべし。



2.1にした時の対人戦心得

避けやすく、投げやすくなった

避ける有効性の向上は前号までの記事で触れたとおり。また、この「2.1」ではダッシュからの投げが入りやすくなっている。中間距離からのフットワーク&スローを自在に決められるようになると理想的。主に使うのは採手砲撃(敵近○△P+△)と七星天分肘(敵近○P+△)。リオンは投げ技を極めるのにも面白いキャラだ。



クニックニキックは動いている相手でも相利はつく。



投げ技は動いている相手でも相利はつく。

まずは中段攻撃からGO!

まずはリオンの攻撃の主体となる中段攻撃から。弾腿(△K)は他のキャラより出の遅い中段なので同時に出すと負けるが、ガードさせれば反撃はない。盤肘(△P)もよろけを誘うにはもってこいの肘技だ。これらを牽制に使い相手を立たせ、下段攻撃や投げにつなぐ。これがリオンの第一の戦法だ。相手の出方を待つ場合は下段パンチの下続撞(△P)で牽制し、相手が手を出したところを避け技でスカして攻撃しよう。



個人的には盤肘や△Pがオススメだが、△Kも使える。

キャラタイプ別対戦心得

リオンは対戦ではかなり不利な位置に置かれている。うまい戦い方をしないと、頂点に立つことは難しいことだろう。

for VS 対アキラ戦
対戦警戒度 ★★★

裡門、躍歩の連続攻撃は手に負えない。斜前歩(△G)や泰山双勾手(△P)、後掃腿(△K+△G)などで中段を避けて攻撃しよう。ただしいつもこれが通用するわけではないので、こういう状況に持ち込まれないようにこちらから攻めよう。



下段攻撃は外門系で返されることもない。空を飛ぶこともない。

for VS 対サラ戦
対戦警戒度 ★★★

サイドフックキックやDJB&サマーシャがみがちのリオンはガンガン食らうし、かといって立ってれば投げられてしまう。こちらもフットワークからの投げ技を中心に。ただし攻め攻めの戦いは不利なので、ヒット&アウェイで。



技を打ち合ったままにすると不利な立場に立たされてしまうので、速に引き離そう。

for VS 対ウルフ戦
対戦警戒度 ★★★

弾腿がドラゴンスクリーにより封印されてしまいがち。またこちらの下段攻撃失敗時の投げや、下段を避けるニーブラストには警戒を怠らないこと。攻撃力の高い相手にはリスクの大きい技を使用せず、足を使ってかき回してやろう。



巧いウルフはこっちがどうして手を出さずかを知っている。

対戦で使いたい技の一例

リオンはそのフットワークと一部の技の存在によって、自在な距離で戦えるキャラだ。相手によって接近戦か遠距離戦かをを使い分けて戦うと、リオンの持ち味を引き出せるぞ。

距離によつての技の使い分け

前後に移動して

簡疾歩

相手の動きを待つ

肩盤手

二択を迫る際の技

下続撞

弾腿

盤肘

採手砲撃

七星天分肘

扇疾歩

肩下脚

使える連係技

まず下続撞で相手のガードを破り、弾腿や盤肘で相手のガードを破る。相手のガードが破れたら、すぐに採手砲撃や七星天分肘で攻撃する。この連係技は、相手のガードを破るのに有効である。

まず下続撞で相手のガードを破り、弾腿や盤肘で相手のガードを破る。相手のガードが破れたら、すぐに採手砲撃や七星天分肘で攻撃する。この連係技は、相手のガードを破るのに有効である。

53

開発特別
インタビュー

「バーチャファイター2」開発スタッフ後記

多くの話題をまいて発売されたサターン版「VF2」は、もうすでに全国で100万人以上の人々が満喫してるはず。攻略編の最後は開発現場のスタッフ全員の声をゲット。気になる秘話に迫るぞ！



本誌■サターン版「バーチャファイター2」の開発も無事終わって、一段落だと思いますが、現在はみなさんどんな感じで？

開発■まだ、一部の人間はUS版向けの調整とかに携わってますね。でも、だいたいみんな終わってますよ。

本誌■なるほど。それでは、まずは開発の最初の頃から振り返っていいと思います。実質的な開始というのは、いつ頃だったんでしょう？

開発■トイショーの時に試みのデモを出すために、まずは何人かがとりあえず始めていた感じですね。だから、いちおうゴールデンウィーク前には、やってることはやってたというかな……。

本誌■そうすると、今回の「2」の移植は実質的な開発期間が約半年程度と、極端に短い計算になるのですが、これはやはり「1」からの積み重ねがあったからですか？

開発■いちおう、それはありますが、「バーチャファイター」だけでなく、



開発■サターン版「バーチャファイター2」の開発も無事終わって、一段落だと思いますが、現在はみなさんどんな感じで？

んでしょうか？

開発■いや、役立ったというより、SGLがなかったら、完成できなかったと思いますよ。背景スクロールとかの表示では、だいぶ楽をさせてもらったんで、ただ、サウンドのほうは最後まで調整に苦労してたようですけど(笑)。

本誌■今回のゲーム構成はいかがでした？ チームワークというかな……。

開発■15~16名という人数も、最初から最後まで、きちんとメンバーと役割が決まっていたので、やりやすかったですね。少なくとも「デイトナUSA」の時のように、最後にドツと増員されて、ドタバタするよりもいい感じで進めましたから。あと、チーフの岡坂さんにもよくやってもらったんで。

本誌■技術的に、「1」の時の1/30秒の動きから「2」の1/60秒の動きにするのは難しくはなかったんでしょうか？

開発■最初に1イント(※1/60秒)で動かすまでが大変でした。特に、夏休み明けぐらいまでは全然動かなくて……。さらにコリジョン(※当たり判定)を入れるまでも苦労の連続で、あそこへんが一番キツかったと思います。

本誌■発売日が最後に少し繰り上がったようでしたが、これの影響というのはありましたか？

開発■エンディングムービーが間に合わなくなった程度で、あとはそれほど影響はなかったですね。ムービー自体も、結局は容量的に全キャラ分入らないようでしたし……。

本誌■ちなみに、最初のデモムービーのキャラのデータとかは、アーケード版からのものだったんですか？

開発■そうですね。モーションを作るのとかも結構時間はかかってるんですが、レンダリングにはかなりの時間がかかってますね。1キャラ9秒のムービーが10キャラですから、かなり苦労が……(笑)。

本誌■デュアルのエンディングで、顔が一瞬見えますが、あれはどんな感じで？

開発■顔自体は、まったく新規にテクスチャーとかを貼って作ったものなんです。最初の頃は、フェイドアウトする時に、もっと顔が見えていたんですよ(笑)。詳しいことは岡坂さんが話すと思います。

本誌■開発のことで、ちょっとお伺いしたいのですが、鈴木部長がサターン版「バーチャファイター2」ではまだサターンのDSPを使っていないから、能力的にはまだ66%程度で来たんですよと、おっしゃってんですが、みなさんの感覚的にはいかがなんでしょうか？

開発■確かに今回の移植ではDSPは使ってません。1の時は、コリジョンの計算や背景の処理などをDSP側に任せていたんですが、今回はそのへんの処理にDSPを使わなくても、メインCPUのSH2だけでなんとかなったんですよ。それと、DSPを使うにはプログラムを組むのがかなり難しいので、短期間での移植を目指すには、いろいろリスクもありましたから。ただ、今後さら



に高度な移植を要求される作品には、そのへんの研究もいるでしょうね。本誌■裏技の類は最終的にどんな感じで入ったんでしょうか？

開発■そんなに大きなものは入っていないんですが、いろいろ楽しいものがあると思いますよ。ネームエントリーで……とか(笑)。とりあえず、今後の公開を期待しておいてほしいですね。

本誌■振り返ってみて反省点とか、ここを見てほしいとかありますか？

開発■CD-ROMの容量が最後に足りなくなったのは大変でしたね。

開発■それはサウンドがはいりすぎたんで(笑)。ただ、その分アレンジ版とかのBGMはデキがいいのでぜひ聴いてほしいですね。

開発■デザインとしては2Pアキラの幕にちゃんと「八極心技」とか描けてますので見てほしいです(笑)。

開発■とにかくよくできたゲームなので、みなさんに遊んでほしいですね。(11月27日、セガ本社にて収録)



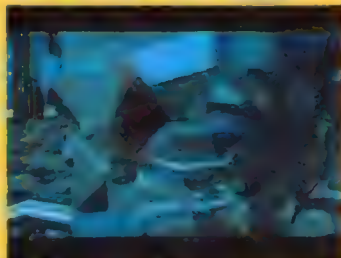
セターの能力を最大限に使えば、最新作の……



この部分に注目せよ！

サターン版「バーチャファイター2」をプレイして気になった、あんなこと、こんなこと……。もしかしたらもう気づいてるかもしれないけれど、気にしはじめると気になってしょうがない。そんな部分の疑問をまとめて解消しちゃおうぞ！

エンディングの謎……



デュアルの表示が「リバー」とはがれていて、……

星を11個集めると……



バックアップデータのランキングレコードに名人(9段)を取ると……

隠された裏技は？



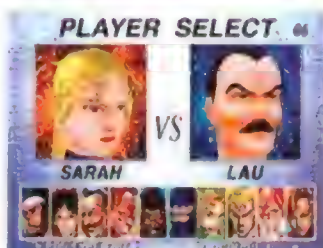
アーケード版にあった裏技の他に、……

サターン版
Virtual Fighter 2
バーチャファイター2
ミニ裏技解説PART1

アーケードにあったものから、未公開の小技まで、ミニ裏技第1弾として公開だ。

ミニ裏技その1 キー配置の簡易セレクト

サターン版オリジナルの技がコレ。キャラ選択画面でLかRボタンを押すと10人の顔グラフィックの下に現在使用中のキー配置が表示されるぞ。この状態で方向ボタンを左右に入れば、他のキー配列に変更することができるのだ。プレイヤーがマメに入れ替わるような状況が出る対戦モードなどでは便利なテクニックだ。

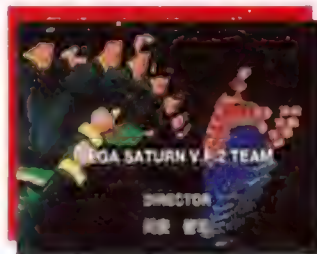


この画面でLかRボタンを押せば、下に表示されているキー配置に切り替えることができる。例えば、このように左右の方向ボタンを入れ替えることもできる。

キャラセレクト画面でLかRボタンを押す

ミニ裏技その2 スタッフロールで…

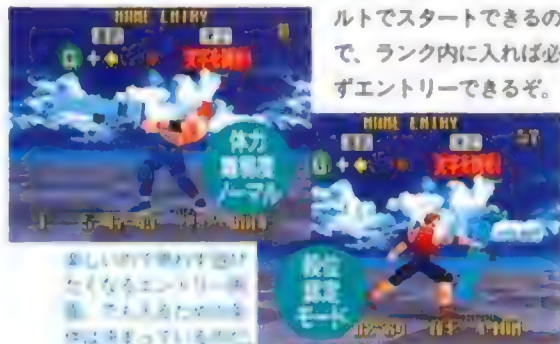
エンディングのスタッフスクロールを出す条件は、ラウ〜アキラまでを倒すこと。ただし、アーケード版と違い、キャラクター変更や乱入プレイをした場合は見ることはできなくなっている。ちなみに、この最中にガードボタンを押すと、デモプレイの残像を増やすことができるのだ。特に深い意味はないが、アーケード版にもあった技だ。



ラウ〜アキラをキャラ替え、乱入なしで倒す。Gボタンで残像を増やせる

ミニ裏技その3 ネームエントリーするためには……

すべての文字は表示されていないものの、なかなかのデキのネームエントリー画面。じつはこの画面を出すには「ある条件」がある。それは体力と難易度をノーマルにすることだ。ただし、段位認定は必ずデフォルトでスタートできるので、ランク内に入れば必ずエントリーできるぞ。



体力・難易度モードがノーマルの時が段位認定モードの時にできる

ミニ裏技その4 スローリプレイは何度でも

相手に屈辱感を与えるために存在する(?) スローリプレイはサターン版でもできるのはすでに報じたが、じつはアーケード版と違い、回数制限がないのだ。勝ったらリプレイ前にABCボタンをすべて押そう!



リプレイに入る時、ABCボタンを押したままにしておく

ミニ裏技その5 好みのポーズでキメッ!

これも有名なチョイ技。勝負に勝った時にPKGいずれかのボタンを押しておくと、それに対応した勝利ポーズを任意に選択することができるのだ。



勝ちポーズが出るまでP・K・Gいずれかのボタンを押しておく

ミニ裏技その6 その名も座盤蹴投げ

前作のアキラの鉄山蹴投げに似た怪異現象。昇竜VSジェフリー戦で、昇竜が座盤蹴(□□)で座っている時にジェフリーがパワーボム(△P+K+G)のコマンドを入力すると、どんなに距離が離れていようと、



シュンの座盤蹴はジェフリーのパワーボムでどこからでも投げることができる

ミニ裏技その7 外門トラップも健在だが……

相手がアキラかデュラルで、こちらが単発の上段キックを出し、相手が外門頂肘でこれを返したら、そのキックをキャンセルしよう。すると、外門をかけた側が小刻みに震えるので、この状態でGボタンを連打するのだ。すると相手との位置関係がおかしくなるぞ。この時G連打中にレバーを左右に入れば相手をリングアウトにもできる。



アキラ・デュラルが外門頂肘でキックを返したとき、それをGでキャンセルする

ミニ裏技その8 2人一緒に勝ちポーズ!

アーケードからの怪現象その3。まず相手との体力に差をつけ、負けているほうを振り向かせ、勝っているキャラがその背後を取る状態にする。そのままリング際まで移動し時間切れを待とう。勝ったほうが勝ちポーズの動作で相手をリング外に押し出したら成功だ。



上の条件を満たしてから勝ちモーションで相手をリング外へ落とす

LAKE SIDEコースまで一気に大攻略するぞ!!

セガラリー・チャンピオンシップ

特報!!

SPECIAL REPORT

●セガ●12月29日発売●5,800円●レース●レーシングコントローラー対応

完成度 100%

まずは基本操作からマスターしよう

Step 1 テールスライドから覚えよう

ラリー走行の基本、それがテールスライド

オフロードを走るラリーにおいて、完全グリップ走行というのはタブーだ。本物のラリーを見てもわかるように、コーナーでは車を豪快にドリフトさせて抜けていく。そのドリフト走行へのきっかけになる操作が、このテールスライドなのだ。詳しくは右の写真を見てもらうとして、まずは、それぞれのテールスライドを完璧にマスターしよう。すべてはそれからだ。

ステアリング 操作のみ



いきなり大きな角度でハンドルを切ると、ステアリングは全開のまま、ステアリングが効かなくなる。この状態でハンドルを切ると、車は直進し、ドリフトはできない。まずは、小さな角度でハンドルを切ると、ステアリングが効く。この状態でハンドルを切ると、車はドリフトし、テールスライドになる。

ステアリング+ アクセル操作



ステアリングを切ると同時にアクセルを踏む。車はドリフトし、アクセルを踏むことでドリフトの角度を大きくする。この状態でハンドルを切ると、車はドリフトし、テールスライドになる。

ステアリング+アクセル +ブレーキ操作



最もドリフトに近づける操作は、ステアリングを切ると同時にアクセルを踏む。この状態でブレーキを踏むと、ドリフトの角度を小さくする。この状態でハンドルを切ると、車はドリフトし、テールスライドになる。

Step 2 ドリフトをモノにする

ドリフト走行の善し悪しは カウンターの当て方で決まる

テールスライドを覚えたら、今度はいよいよドリフト走行に挑戦しよう。ドリフト走行とは、つまりテールスライドさせた状態からカウンターステア（逆ハンドル）を当てて、横に走りながらコーナリングしていくというテクニックだ。ドリフト走行へのプロセスは右の写真のように大きく分けて3段階あり、カウンターを当てて立て直すまでが最も難しい。カウン

テールスライド



まずは、テールスライドを覚える。これは、ステアリングを切ると同時にアクセルを踏む。この状態でハンドルを切ると、車はドリフトし、テールスライドになる。

カウンター



カウンターステアを当てる。これは、ステアリングを切ると同時にブレーキを踏む。この状態でハンドルを切ると、車はドリフトし、カウンターになる。

立て直し



コーナーをこのように通ると、ドリフトはよくコントロールできる。これは、カウンターステアを当ててドリフトを続ける。この状態でハンドルを切ると、車はドリフトし、立て直しになる。

ターの当て方はもう体で覚えてもらうしかないのだが、コツはとにかくコーナー出口に車のノーズ（前）を向けてやること、あまり大きくカウンターは当てないこと。このへんは走り込んで練習するしかない。

高い車速を維持しつつコーナリングすることが、ドリフトの最大の目的だ。

とにかくコーナー出口に車のノーズ（前）を向けてやること、あまり大きくカウンターは当てないこと。このへんは走り込んで練習するしかない。

ドリフト走行は本当に速いのか?

ドリフトさせると車速が落ちてしまう。タイヤの回転方向とは別の方向へムリヤリ流れているのだから当たり前だ。結論から言えばグリップ走行のほうが速い。しかしコーナーによってはドリフトさせて流してやったほうが速いものもある。要は、どこで流すか、どこで踏ん張るか、だ。



ハテに流すと、それだけ減速率も高くなる。できるだけ無駄な減速は控えた。





SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ATTACK!! 初級DESERT COURSE

では早速デザートコースの攻略だ。最初に断っておくが、これはひとつの走り方の例でしかない。まだまだ速い走り方も存在するはずなので、あくまで参考程度に留めてほしい。

COURSE MAP



ココを 押さえろ!!

この初級コースの難所はズバリ、チェックポイント直後の右コーナー、そして最終コーナーの2つ。そこさえモノにしてしまえば楽にクリアできるはずだ。あとタイムアップにつながるポイントとして、終始4速全開で走ること。ラインさえ外れなければ難しくない。

目標ラップタイム
0'52"74

POINT 2 C.P.~3連ジャンプ

できる限り流さないように!

チェックポイント直後の右コーナーは、コーナー手前で思いっきりアウトにラインを取り、チェックポイントを通過すると同時に、徐々にインへ切り込んでいく。ある程度「慣れ」が必要なのは事実だが、ライン次第では4速全開、カウンターすら当てずにクリアできるはずだ。直後の3連ジャンプはなるべくラインを右に取って走行。ジャンプでは姿勢の乱れに注意。



POINT 1 START~チェックポイント

スタート直後のS字に注意

スタートしたら、まず軽い右コーナーのあと、左、そしてまた右とコーナーが続く。最初の右コーナーはそれほどでもないのだが、問題は次の左コーナーとその後の右。まずスタート直後の右コーナーはできるだけインを突き、次の

左はなるべくインを直進する形でクリアできるようにしよう。左コーナーのイン側にあるギャップでステアリングを切ると、挙動が大きく乱れてしまう危険があるのだ。そしてその左コーナーのインと次の右コーナーのインを結ぶように、滑らかにコーナリングしていく。あとは普通に走ればOKだ。

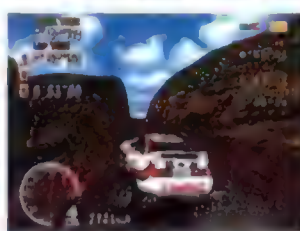


POINT 3 クランク~最終コーナー

突っ込みのタイミングが命

クランクは最初の左の突っ込みが難しい。あまり大きくステアしすぎるとテールが流れてしまうの

でダメ。ここはクランク手前から徐々に切り込んでいけばいい。すると、ほとんど直進でクリアできてしまうはずだ。最終コーナーは思いっきり左へラインを取り、アウト・イン・アウトでクリアする。とはいえ、突っ込みのタイミングが難しく、慣れないうちはナビゲーションの「~メイビー」の直後あたりに切り込み始めるといい。





SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ATTACK!! 中級FOREST COURSE

中級コースは「セガラリー」の中でも1周が最も長く、さらにターマックとグラベルの両方が含まれる唯一のコースだ。高速とテクニカルなレイアウトでタイムアップも難しい。

COURSE MAP



ココを 押さえろ!!

このコースでの大きなポイントは、やはりトンネル直後のS字コーナー。そしてそれに続くヘアピンだろう。S字は無難に抜けようとするればそれほど難しいコーナーではないのだが、限界まで攻めようとなると、かなり難しくなり、プレイヤーの腕が試される。

目標ラップタイム
1'13"94

POINT 1 START~A地点

スタート直後は直進すべし!

スタートからA地点までの攻略法。まずスタートしたら、すぐに右、左とコーナーが続くが、実はここは直進すればすべてが解決する。直進して最短ルートを抜けよう。もちろん、あまりインを突きすぎて壁に接触しないように。そ

こを抜けると大きく右に曲がったコーナーに差しかかる。このラインは、今のところベストであろうと思われるのがインベタ全開走行。グリーンゾーンは乗り上げても車速には影響しないので、それを利用して思いきりインを攻めるわけだ。あくまで車は流さず、グリップ走行に徹するのがポイント。スライドはロスになる。



POINT 2 A地点~B地点

流し方ですべてが決まる!

A地点を過ぎると、わりと急な右コーナーに続き、軽い左コーナー、そしてトンネルへと差しかかる。ここで難しいのがA地点直後の右コーナー。全開グリップ走行ではアンダーステアが出て絶対に曲がりきれないので、ここはスライドさせてやる必要がある。タイミング的には、A地点通過後のギャップでジャンプして着地した瞬間。全開のままインへ切り込んでいき、テールスライドを起こし、あとはアウトに抜ける。



POINT 3 B地点~チェックポイント

S字コーナーをどう抜けるか

トンネルを抜けると、すぐに結構タイトな左コーナーに差しかかる。まずここはラインを右側に寄せてコーナー手前でシフトダウン&ブレーキングで挙動を変え、ドリフトに持ち込み、アウト・イン・アウト。できるだけ突っ込み

を深くするのがポイントだ。突っ込みが浅いと出口でアウトにはらんでしまい、岩に接触する可能性もある。そして次の右コーナーは4速のまま、ブレーキングだけでドリフトに持ち込み、インベタでクリアする。これが難しい。



POINT 4 ヘアピン

挙動を変えるタイミングが命

チェックポイント通過後、ここ中級コースで最も難易度が高いとされている(慣れるとそうでもないが)ヘアピンに差しかかる。ここはラインはあまり気にせず、手前で一気に2速までシフトダウン&ブレーキング、そのまま右へ切り込んでアクセルオンでテールスライドさせ、そのままインへ。クリッピング(ラインとインとの最近点)を通過したらシフトアップする。カウンターはほとんど当てなくてもいい。



ヘアピンは、アクセルオンでテールスライドさせ、そのままインへ。クリッピング(ラインとインとの最近点)を通過したらシフトアップする。カウンターはほとんど当てなくてもいい。



POINT 5 ヘアピン〜C地点

走行ラインを外れるな!

ヘアピンからC地点までの攻略だが、まずこのエリアは路面がグラベル(荒地)なので、思い通りのラインを走りにくい。ある程度のアンダーステアは計算に入れてコーナリングするよう心がけよう。C地点までで難しいのがヘアピン直後の左コーナー。ここはラインを右に寄せ、4速のままブレーキングで挙動を変えてドリフトに持ち込む。ラインは

基本的にアウト・イン・アウトだ。とはいえ、慣れないうちは4速のままいくのは危険なので、手前で3速に落とすといい。そこから4速全開のまま次の右コーナーを同じくアウト・イン・アウトで抜け、C地点手前のS字もインとインを結ぶように滑らかなラインでクリアする。ここでは、とにかくスライドさせないこと。流すとタイムロスになるので、なるべくタイヤはグリップさせて走りたいところ。シビアなステアリング操作が要求されるポイントだろう。



C地点手前は、インとインを結ぶように滑らかなラインでクリアする。ここでは、とにかくスライドさせないこと。流すとタイムロスになるので、なるべくタイヤはグリップさせて走りたいところ。シビアなステアリング操作が要求されるポイントだろう。

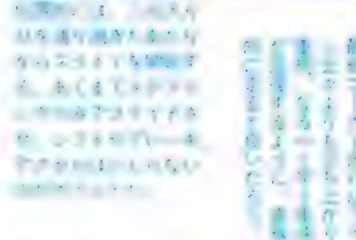
POINT 6 C地点〜START地点

最終コーナーが最後の難所

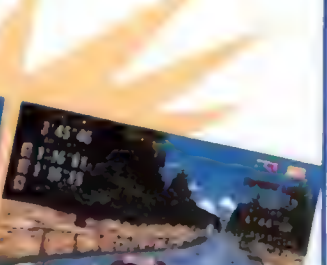
C地点をクリアすると、残るコーナーは最終コーナーただひとつ。入り口がシケイン状になっているうえ、右、右と連続してタイトなコーナーが続くので、どうしても初心者はクラッシュしてしまいがちだ。だが、コツさえつかんでしまえば非常に簡単なコーナーでもあるのだ。まず進入だが、入り口のシケインは全開のまま直進する。そこを抜けたと思ったら、右方向のス

テアリング操作だけでテールスライドを起こし、そのままスライドしながら右、右の連続コーナーをクリアする。アクセルは終始全開。つまり、いくつかの小さなコーナーが合体した形状にはなっているが、あくまで1つのコーナーとしてクリアするわけだ。下の連続写真を見てもらえれば、なんとなく雰囲気はつかめるはず。実際にやってみればわかると思うが、思いきって突っ込めば、意外とあっさりクリアできてしまうぞ。

4速全開で進入!
迫りくるストーン
ウォールにひるむな



これが最終コーナーのベストラインだ!!

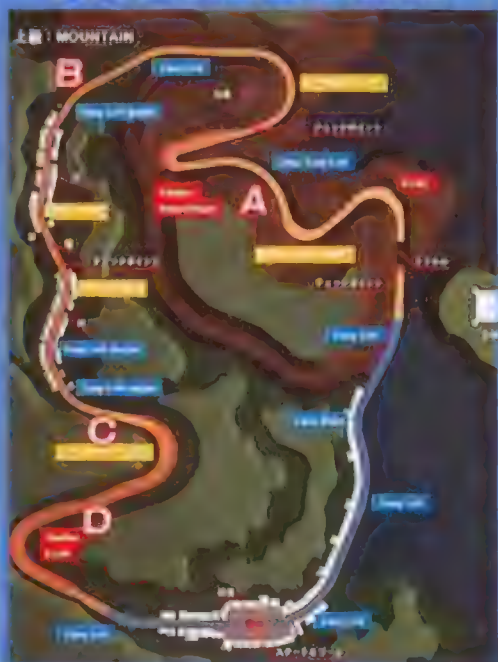




SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ATTACK!! 上級MOUNTAIN COURSE

いよいよ上級コースの攻略。このあたりにくると、完全にマシンを操ることのできるプレイヤーでないと楽しめないほど、コースの難易度は高くなる。まるで“ツールドコルス”だ。

COURSE MAP



ココを 押さえろ!!

上級コースでの難所は、コース前半全域だろう。マップでいう最初のチェックポイントからB地点あたりまでタイトなコーナーが続き、少しでも気を緩めるとクラッシュしてしまう。とはいえ、基本的なテクニックが身につけていれば、それほど恐れることもない。

目標ラップタイム
1'05"24

POINT 1 START~チェックポイント

最初のS字はムダなく!

スタートして、まず差しかかるのが左、右と続く軽いS字コーナー。このコーナーはとりわけ難しくはないのだが、なぜかここで壁に接触してしまう人が多い。クリアポイントは、なるべくインを突いて最短距離を走ること。そして

手前の左コーナーと後の右コーナーは、インどうしを結ぶように抜ける。もちろん全開だ。ただし、Rは緩いものの、走行ラインがズレると車速の速さが手伝ってすぐにアウトへ膨らんでしまう傾向がある。特に後半の右コーナーでは確実にインを突くようにしよう。こんなところでのミスは痛すぎる。



POINT 2 チェックポイント~A地点

上級コース最大の難所!

チェックポイント通過直後の短いトンネルをくぐると、上級コースでも最も難易度の高い場所といわれる、急な左、そして右、続く緩やかな左コーナーへと差しかかる。とりあえず初心者には、ここで必ず5回は壁に接触するほどのタイトなコーナーの連続地帯なのだ。まずトンネル直後の左コーナーだが、ここは手前で3速へシフトダウン&ブレーキングで挙動を変え、

そのままドリフトでアウト・イン・アウトとクリアする。続く右コーナーは、3速のまま手前でブレーキングのみで挙動を変えてやり、そのままドリフトへ持ち込む。どちらのコーナーにもいえることは、徹底的にインを突くこと。アウトに膨らんでしまうとかなり大きなタイムロスになってしまうのだ。その右コーナーを抜けたら4速にシフトアップし、ラインを左に寄せヘアピンに備える。スムーズにクリアできるよう練習しよう。

インギリギリを 攻めろ!!



インからインへ、スムーズにドリフトさせろ!!



POINT 3 A地点～チェックポイント

難所へアピンコーナー

上級コース最大の難所へアピンだ。手前で2速までシフトダウン&ブレーキング、そのままドリフトへ持ち込む。ラインはアウト・イン・アウト。ここはとにかく操作タイミングが命だ。

進入



コーナリング中



脱出!!



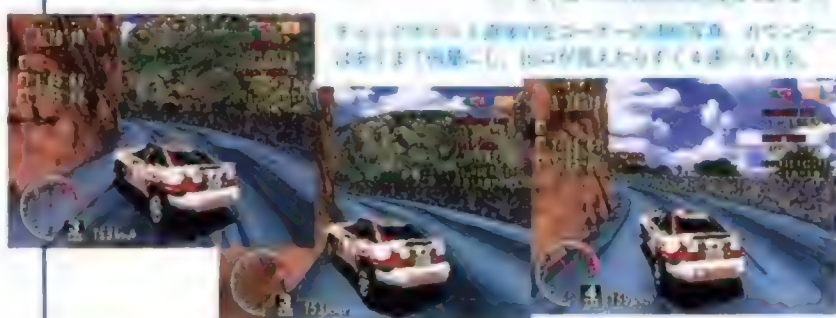
POINT 4 チェックポイント～B地点

長時間ドリフトがカギ

チェックポイントを抜けると、大きな左コーナーになる。ここはグリップ走行ではクリアできないので、ドリフトさせてやろう。手前で3速に落としアクセルオフ、ステアリングを左に切ってアクセルオンでテールスライドさせ、あとは適量のカウンターを当てて抜けていく。



このコーナーは、ドリフトを続けることがポイント。手前で3速に落とし、アクセルオフでステアリングを左に切ります。アクセルオンでテールスライドさせ、適量のカウンターを当てて抜けていきます。



POINT 6 C地点直後の右コーナー

問題は挙動変化のタイミング

C地点直後に待ちかまえているキツイ右コーナー。ここは3速に

シフトダウンしてアウト・イン・アウトのラインでドリフトさせてクリアする。タイミングと挙動変化の割合が難しいので、これもしゃべりまえば「慣れ」だろう。目標脱出車速は150km/h。



このコーナーは、ドリフトを続けることがポイント。手前で3速に落とし、アクセルオフでステアリングを左に切ります。アクセルオンでテールスライドさせ、適量のカウンターを当てて抜けていきます。



POINT 5 チェックポイント～C地点

ライン取りがすべてだ!

第3チェックポイント前後は、道幅が狭いうえにコーナーもタイトで、結構厄介なエリアだ。まずチェックポイント手前の左コーナーは4速全開のまま進入。そのままチェックポイントを通り、続いて右、左、左、と連続コーナーに差しかかる。コーナーこそタイトではあるが、ここはラインしだいで4速全開で抜けることが可能だ。基本はアウト・イン・アウトで、なるべく大きなステアリング操作はしないようにし、タイヤのグリップを失わせないことが大切だ。



このコーナーは、ドリフトを続けることがポイント。手前で3速に落とし、アクセルオフでステアリングを左に切ります。アクセルオンでテールスライドさせ、適量のカウンターを当てて抜けていきます。



POINT 7 D地点～START地点

最後の右コーナーがガン!

いよいよ最終コーナー。とはいえ、その前に急な左コーナーが存在する。抜け方は先ほどの右コーナーと同じアウト・イン・アウトのドリフト。このタイミングも体で覚えるしかない。あとは4速全開でイける。



1995
SEGA RALLY
LAKE SIDE

START

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ATTACK!! 超上級LAKESIDE COURSE

「セガラリー」の中でも最高の難易度を誇る超上級コース。事実、その見た目の美しさとは裏腹にコーナーの数は多く、そしてコース幅は群を抜いて狭い。さあ、最終攻略だ。

COURSE MAP



ココを 押さえろ!!

このコースは全体が難所のようなモノなので、特にこのコーナー、という指定がしにくいのだが、強いていえば前半のA地点直後の連続右コーナー、そして後半G地点直後のシケインだろう。とはいえ、ここではとにかく壁に接触しないように走ることに尽きる。

目標ラップタイム
1'06"46

POINT 1 START~A地点

マシンを振り回せ!

スタートしてすぐに1コーナーの右、そして左、左、と連続してコーナーに差しかかる。最初の右コーナーは、ラインをアウト・イン・アウトで3速ドリフト。挙動変化のタイミングは速すぎても遅すぎても壁に接触してしまうので注意しよう。1コーナーをクリアしたらラインを右にもっていき、

今度は2速まで落として挙動を変え、続く左コーナーを同様にアウト・イン・アウトでクリアする。脱出でアウトにはらんだら即、次の左コーナーに差し掛かるが、ここは完全に立て直さず、車をナメにしたままアウト・イン・アウトでドリドリ抜けていく。



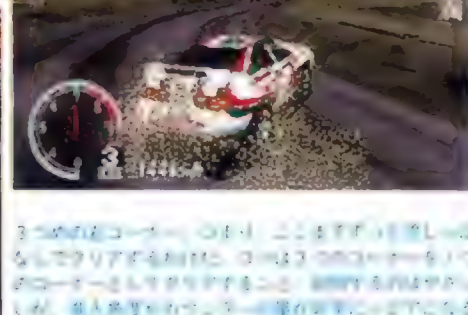
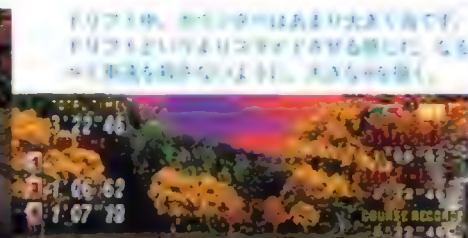
最初の右コーナーは3速でドリフトし、ラインを右にもっていき、2速まで落とし、左コーナーに差し掛かる。ここは完全に立て直さず、車をナメにしたままアウト・イン・アウトでドリドリ抜けていく。

POINT 2 A地点~B地点

ここが最大の難所か!?

A地点からB地点までの攻略だが、冒頭でも触れたように、このエリアが超上級コースの最も難しいエリアの1つだろう。まず最初に右の3連続コーナー、若干のストレートの後に左コーナーに差しかかる。ここで問題なのが最初の連続右コーナーだ。ここは説明するのは簡単だが、実践するのは非常に困難。とはいえ、一応説明するので参考にしてほしい。まず最

初の右コーナー手前で3速にシフトダウン、そのまま挙動を変えてドリフトに持ち込み、続くすべての右コーナーはそのまま終始流しながらクリアする。もちろんカウンターの量は調整してやる必要もあるしラインも重要だ。下の連続写真を参考にしてほしい。で、B地点手前の左コーナーは、手前で再び2速へ落としてドリフトでクリアする。ここは難易度は低いはず。



連続右コーナーは常に流せ!!



POINT 3 B地点～C地点

全開でカッ飛ばせ!

このエリアはほとんどストレートなので、特に攻略らしいアドバイスはないが、問題はストレートエンドの右コーナーだ。ここは普通に走るぶんには、手前で3速に落として軽くドリフトさせてやればいいのだが、実はもっと速い走り方があった。ストレートではグリーンゾーンに乗り上げてギリギリまで左にラインを移し、全開のままストレートエンドの右コーナーに進入するというものだ。進入車速を確実に200km/hオーバーに保てるという点だけが有利なところだが、次の左コーナーが辛くなる。



ストレートエンドの右コーナーに進入する。進入車速を200km/hオーバーに保てる。

POINT 5 D地点～E地点

挙動変化のタイミングがすべてだ!!

慣れれば楽勝だが……

ストレートエンドにある左、そして右へと続くS字コーナー。何しろ手前がストレートなので車速が高く、進入のタイミングがかなりシビアになるポイントだ。クリア手順を説明すると、まず最初の左は手前で3速に落としてドリフトへ持ち込み、アウト・イン・アウト。すぐさまラインを左に移し、今度はブレーキングだけで挙動を変えて次の右コーナーもアウト・イン・アウトでドリフト走行でクリアする。最初はなかなか挙動変化と突っ込みのタイミングが読みにくいが、ナビゲーションの直後にアクションを起こすとうまくいきやすいので覚えておこう。



POINT 4 C地点～D地点

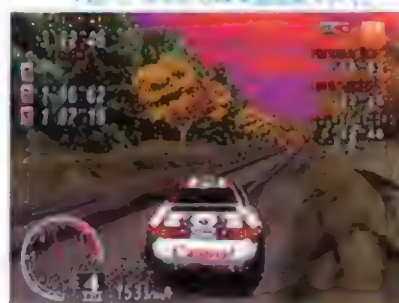
立ち上がり重視でいけ!

ストレートエンドの右コーナーを抜けると、すぐに比較的タイトな左コーナーに差しかかる。このコーナーが意外と難しく、脱出速度は直後のストレートの伸びに影響する。つまり、ここはなるべく立ち上がり重視でいったほうがいいわけだ。まず左コーナー手前に



左コーナー手前に立ち上がり重視でいったほうがいい。

なったら一気に2速まで落とし、ブレーキングして挙動を大きく変える。そのままドリフトに持ち込み、挙動が安定したらすぐに3速へシフトアップ、ラインはアウト・イン・アウトで抜けていく。とにかく最初の進入時の挙動変化がキーポイントになるのだ。



POINT 6 E地点～F地点

基本ができていれば大丈夫!

E地点からF地点には事実上、2つしかコーナーが存在しない。まず最初の右コーナーだが、このコーナーがかなりキツく、3速のままクリアしようとすると、大抵はオーバースピードでアウト側に膨らんでしまう。ここは手前で2速まで落として安全に抜ける方法をオススメする。ラインはやはりアウト・イン・アウトがベスト。何しろコース幅も狭いので、少しでもラインが狂うと即、接触となりかねないのだ。少々シビアになってはくるが、挙動変化や切り込みのタイミングはやはり体で覚えるしかないだろう。そこを抜けたら走行ラインをセンターから若干右

寄りに移し（このへんは個人差）、次の左コーナーに進入する。この左もかなりタイトで、まともにコーナリングしようとしても絶対に膨らんでしまう。ここは3速のままブレーキングとステアリング+アクセルで挙動を変えてやり、クイックにドリフトさせてクリアする方法がいいだろう。柵に接触しない程度にインを突き、ラインはここもアウト・イン・アウトが理想。車速もできるだけ殺さないようにしよう。



このあたりから挙動を変え始める。もっとイン寄りでもいい。



次の左コーナーに進入する。



POINT 7 F地点～G地点

車速を落とすべからず

F地点からG地点へ続く左コーナー。ここは一見全開でグリップ走行可能に思えるが、実は流してやらないとダメ。全開のまま左へ切り込んでいき、テールスライドを起こしてやろう。



4速全開のままスライドさせろ!!

POINT 8 G地点直後のシケイン

手前のギャップが厄介

G地点を通過すると、すぐに右、左とタイトなコーナーが連続した、いわゆるシケイン状のコーナーに差しかかる。進入車速が高く、なおかつコーナーがタイトなので初心者は必ず3回はぶつかってしまうポイントだ。このシケイン、実は連続コーナー自体はそれほど高難易度ではないのだが、手前に軽いギャップがあり、多くの場合はそこでジャンプしてしまうため、シケインの進入が定まらないなどの、ほかのコーナーとは少々違ったタイプの難しさがあるのだ。結論から言えば、そのギャップでジャンプしないようにすればいいわけで、

ギャップに乗り上げた際、シフトダウン+ブレーキングで荷重をフロントに移してやればいいのだ。するとタイヤは地面を離れることなくギャップを通過できるというわけ。最初の右コーナーは、3速のままアクセルコントロールのみでアウトからインへ徐々に切り込

んでいき、次の左コーナーはブレーキング+アクセルで挙動を変えてやりドリフトさせてクリアする。これも慣れないとなかなか難しい。

シケイン手前のギャップはブレーキングでフロントを下げるべし!!



わかりにくいかもしれないが、ギャップを通過しているところ。ブレーキングをして荷重をフロントに移してやるのだ。



3速のままアクセルコントロールのみで、右コーナーのインへ切り込んでいく。ここでは極力流さないように心がけよう。次の左で辛くなる



最後の左コーナーは3速でドリフトさせる。できる限りインを突いて、ロスなくクリアしよう。接触にだけは注意!

POINT 9 H地点～START

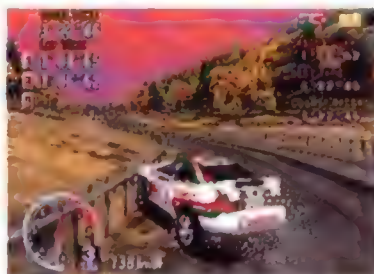
いよいよ最後のコーナーだ!

シケインを立ち上がったなら4速までシフトアップ、ラインをコース左に移して最終コーナーに備えよう。最終コーナーとはいえ、S字状になっているので実際は2つのコーナーが続くことになる。最初の右コーナーは、直前で3速にソフトダウン、アクセルコントロー

ルのみでインへ切り込んでいく。すぐさま次の左コーナーに差しかかるので、今度はその左コーナーのインへと切り込んでいく。ただし、この左コーナーはさらにタイトなのでドリフトが必要。手前でブレーキングし、挙動を変えてやり、そのままインをかすめてアウトに抜けていく。イン側の柵には絶対に接触しないように!



最初の右コーナーは3速のままアクセルコントロールのみ。ヘタに挙動を乱すと次の左の突っ込みが辛くなる



続く左コーナーは3速でドリフト。ラインは例によってアウト・イン・アウト

さらなる速さを求めて……

というわけで、とりあえず全コースの攻略を終えたわけだが、決してこの走り方がすべてではない。冒頭でも触れたように、これはほんの走り方の一例にすぎず、まだまだ改良の余地はある。果たしてセリカ・デルタでどのくらいのタイムがたたき出せるのか? というのも興味深いところだが、やはり究極のタイムを出すにはストラトスで走ることになるだろう。事実、確認できている限りストラトスでは初級のデザートで48秒台をマーク、中級も大幅にタイム短縮した。問題は上級・超上級とな

るが、今後はその2コースでセリカのタイムを上回ることが課題になるだろう。次はストラトス攻略となるか!? 乞うご期待!



やはり究極のタイムを目指すにはランチャ・ストラトスを使うしかない。このマシンのポテンシャルをフルに引き出した時、いったいどんなタイムを目指すことになるのか!?

究極のレースゲームが間もなくスタート! タイムアタックで熱くなれ!! 開発終了直後のスタッフに聞いた!

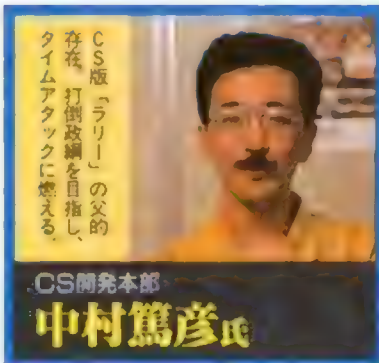
本誌■ついに完成した「セガラリー」を見てどうですか?

服部■自分としては満足のいくものになりました。今回初めて、ディレクターとチーフプログラマーをやらせてもらったんで、個人的にはいろいろやって時間的にも大変でした。松浦■去年は忙しかったんですけど、今年は下に付いてくれた人がいろいろ動いてくれたんで、かなり助かりましたね。今回は作業を分担したので、1人1人が自分の分担したところに思い入れがあるんで、結構いい感じにできてますよ。

本誌■完成度がだんだん上がっていくにつれて、格段にトータルバランスが良くなっていききましたね。

松浦■まあ技術の積み重ねっていうのもあるんですけど、やっぱりどのくらいできるのかやってみないとわからないし、そういうのをちょっとずつ試してみたり、そのあと余った時間は、絵を良くしたり、ポリゴンの抜けを調整したり、細かい調整は最後までやってましたね。今回はチェックと並行しながら、絵も直し入れてたりしましたね。

本誌■服部さん個人としてはどこらへんをこだわって作られましたか?



服部■プログラマーとしては車の動きですね。今までの車のゲームとはかなり違いますし、「バーチャレーシング」は加重移動とかはしないんで、ちょっと意味合いが違いますね。車の動きに関しては、アーケードに近いように、パッドでやってもアーケードの操作感が伝わるように、いろいろ調整しましたけど。

本誌■松浦さんはどうですか?

松浦■グラフィック的にはアーケードの完全移植を目指してるので、アーケードの画面を見ながらこの色が違うとか、もう延々やってましたね。背景に関してはそんな感じですが、セリカを最後の最後で入れ替えたり。ホントにもう時間があたらあっただけ手加えましたね。

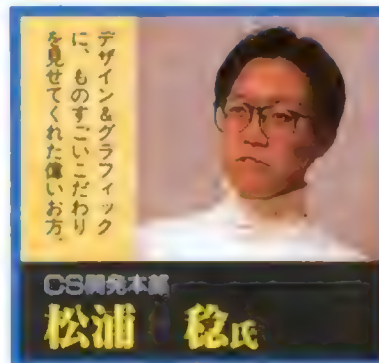
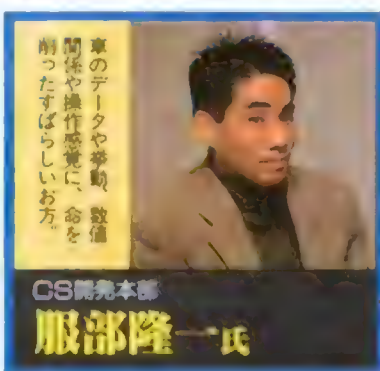
本誌■やるだけやったという感じで

すか?

松浦■自分の担当したところは別として、他の人がやったところは100点満点ですね。ここまでできると思わなかったですね。絵も、音楽も、動きも同じです。これで売れなかったらどうしましょう。

本誌■中村さんからは?

中村■セッティングというかハンドリングが一番思い入れありますね。あと、タイムアタックもいろいろセッティングして、チューニングでタイムアタックしたり、ノーマルのATでどれくらいのタイムが出せるのかとか、作ったほうとして興味あります。タイムアタック大会もありますしね。自分たちが考えてるベストのタイムを大幅に超えるタイムが出てくるのかどうか、期待したいです。



本誌■最後に一言お願いします。服部■私はレースゲームはやらないっていう人もいるかもしれないけれど、面白いのでぜひ遊んでください。松浦■サスの動きとかエンジンの回転とか路面との摩擦とかそういうところまできちんとやっているゲームは今までなかったので、そのあたりをプレイした人には感じてもらいたいな。難しいと思う人も絵を見るだけでもがんばってください。ストラトスのリプレイだけでも一見の価値あります。

中村■タイムアタック大会で開発者の想像を超える走りを送ってきてください。「電話は1番、ブローオフは2番、3時のゲームはセガラリー」。これで締まった(笑)。

本誌■ありがとうございました(笑)。

水口氏より読者への熱きメッセージ

読者のみなさん// ついに完成しました。思えば長いような短いような……。いろいろと苦労もありましたけれど、CSR&Dチームのがんばりとアーケード版開発スタッフ(AM3研)のアドバイスによって、これ以上のものはちょっとないと思うほど完成度が高い作品に仕上がりました。発売まであと少しです。楽しみに待っていてください。そして思う存分プレイしてください。Are you ready? 「3、2、1 GO!」



タイムアタック開催のお知らせ

●ノーマルアタック部門

- ・エントリーカー (トヨタセリカGT-FOUR、ランチャ・デルタ) の2車種のうちどちらでもOK/ セッティングも自由です。
- ・エントリーコース [DESERT (初級コース)、FOREST (中級コース)、MOUNTAIN (上級コース)、LAKE SIDE (超上級コース)] の4コースで各コース3周のタイムをそれぞれ

れ募集。ベストタイムを収録したビデオ、あるいは画面を撮影した写真を送ってくれ(それ以外は不可)。

●景品も豪華賞品を用意。各コースでトップの人は中村氏、服部氏、松浦氏、政綱氏からそれぞれコメントが送られるぞ! 第1回は1月12日。第2回は1月26日(当日消印有効)だ。限界を超えたタイムを待っているぞ!!



「ラリーライター」政綱氏や、開発者からのコメントがもらえるぞ!

【タイムアタック応募先】〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F サタマガ編集部 「ラリータイムアタック・○○コース」係まで。
(○)にはエントリーするすべてのコース名を書いてください。また、封筒の表にラップタイムを大きく明記すること

パンツァードラグーン ツヴァイ

今回は、ゲームの舞台となる世界やオープニングデモ、ストーリー分岐システムについて解説。さらに、新たに入手した画面写真も紹介していくぞ。特に迫力満点のボス戦は必見だぞ！

特報!!

SPECIAL REPORT

完成度——15%

●セガ●'98年春発売予定
●価格未定●シューティング

独特の世界観と、オープニングデモに迫る！

舞台背景

数千年前の文明を最盛期に廃れつつある星が物語の舞台。各地には「遺跡」と呼ばれる旧世紀の文明の遺物が残っており、その機能の大部分は今も生きている。これに目を付けたのが帝国で、旧世紀のテクノロジーの使用法を復活させ、軍事関係に転用。空を飛ぶ戦艦や地上を高速で走る砲台など、新兵器を開発して、勢力を拡大していった。

一方、メッカニアは、大陸南部で力を持つ連合国家である。帝国に対抗すべく、旧世紀の「遺跡」の研究を進めているが、エンジンの調整法を解明していないため、帝国なみの兵器の開発には至っていない。そのため、帝国にとってはメッカニアなど南の小国程度の存在でしかなかった。

ところが、事態は急変する。メッカニアが領土内で、攻撃装置がほぼ完全に機能する「遺跡」の発掘に成功したのだ。帝国にはない光学兵器の復活にも成功し、帝国との勢力関係で、メッカニアが大きく盛り返すこととなった。

メッカニア勢力圏内に、クーリアと呼ばれる攻性生物の飼育、調教を生業とする部族の村がある。その村のクーリアのブリーダー、ランディ・ジャンジャックが物語の主人公だ。

ゲームを楽しむための予備知識として、「ツヴァイ」の世界観を解説していこう。それに併せて、前作でもその美しさに定評があったオープニ

ングデモも、流れを追って紹介していくぞ。「ツヴァイ」になって、さらに磨きがかかったビジュアルや世界観を誌面から堪能してほしい。

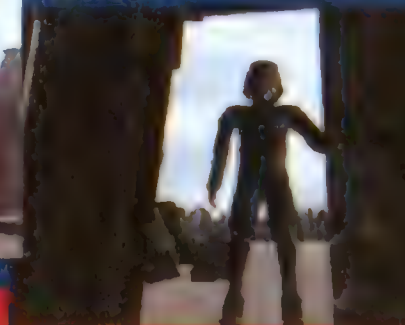


主人公ランディの住む村の風景からスタート。主人公の大人になったランディは、冒険として出かけたクーリアには、新しい使命が待っている。

村には、文明のクーリアは美しい生物として生まれ、すぐに殺す、という説があった。その一説は真実を見ていたランディは、彼らはいかに自然のようだがクーリアを殺す大人たちを理解できなかった。



地元の村をあとにしたランディは、1つのあばら屋へと足を運ぶ。そして、そのあばら屋の扉を開くと――



新着画面写真をどーんと公開!

前号でも紹介したが、前作と比べて視点が上下に格段に広がっている。これによって低い視点の地上面ではスピード感が、空中面ではいわゆるドッグファイト感が味わえるはず。早く実際に動いているところを見てみたいものだ。



このように、低い視点から見たときのスピード感が、空中面ではいわゆるドッグファイト感が味わえるはず。



このように、低い視点から見たときのスピード感が、空中面ではいわゆるドッグファイト感が味わえるはず。



このように、低い視点から見たときのスピード感が、空中面ではいわゆるドッグファイト感が味わえるはず。



このように、低い視点から見たときのスピード感が、空中面ではいわゆるドッグファイト感が味わえるはず。



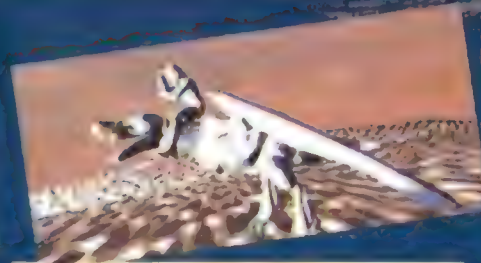
このように、低い視点から見たときのスピード感が、空中面ではいわゆるドッグファイト感が味わえるはず。



このように、低い視点から見たときのスピード感が、空中面ではいわゆるドッグファイト感が味わえるはず。



このように、低い視点から見たときのスピード感が、空中面ではいわゆるドッグファイト感が味わえるはず。



空に浮かび上がった巨大な物体を見たラキが突然走り始める。そしてラキののどが光り出した。のどが光る瞬間を捕まえて、そのときがポイントに達したとき、ラキの口からレーザーが放たれた。



いったい何が……

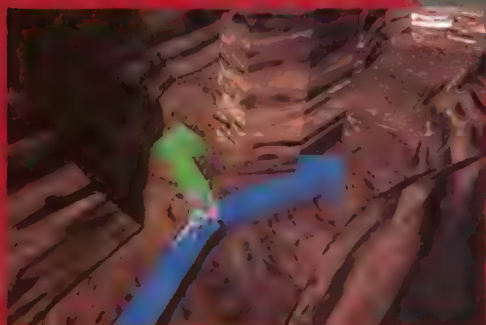


レーザーは行く当てもなく虚空に消え、謎の物体は何事もなかったかのように飛び去ってしまった。ランディは目の前を駆け抜けていくことに、ただ茫然とするだけだった。

なんとストーリーが分岐する!

ステージの途中に、コースの分岐点が存在することが判明した。この分岐点では、プレイヤーが任意にルートを選ぶことができるのだ。例えば「帝国とメッカニアの戦場」ステージの場

合は、右のルートを選択すれば地上面に、左のルートを選択すれば空中面に進むことになる。分岐点でのルートの選び方によって、先の展開が大きく変化していくぞ。



ステージの途中には、ルートが分岐する分岐点が存在する。どちらのルートを選ぶかはプレイヤーの自由。



ゲーム画面で見ると、このように分岐点がある。ルートの選び方によって、後の展開が大きく変わる。



左のルートを選択した場合はこれ。帝国の攻城兵器の登場する空中面に進むのが。



分岐点を右に進むと地上面へ。空中には帝国の攻城兵器ガンダルヴァが飛び回っている。

ボス戦の画面を入手!

ボス戦は、まさに大迫力の一画につきる。前作のボス戦もかなりの迫力だったが、敵のポリゴン数の増加や、視点の拡大により、前作をはるかに凌いでいる。大型輸送艇が、はるかかなたから頭上に飛んでくる演出、そして、爆炎を吹き上げながら地面にたたきつけられる画面は圧巻だ。



帝国輸送艇出現!



轟沈!



成長するドラゴン



前作のドラゴンは1面から最終面まで同じ姿(成体)だったが、「ツヴァイ」のドラゴンは成長途中であるために、ゲームが進むにつれてどんどん成長していく。これは前号でお知らせしたとおりだ。しかし、そのシステムの全貌は、まだ明らかになっていない。詳しい情報に関しては、次号以降で次第に判明していくことと思う。続報に期待してほしい。

前作のドラゴンは1面から最終面まで同じ姿(成体)だったが、「ツヴァイ」のドラゴンは成長途中であるために、ゲームが進むにつれてどんどん成長していく。これは前号でお知らせしたとおりだ。しかし、そのシステムの全貌は、まだ明らかになっていない。詳しい情報に関しては、次号以降で次第に判明していくことと思う。続報に期待してほしい。

STREET FIGHTER ZERO

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度90%

●カプコン●1月26日発売予定
●5,800円●対戦格闘



ついに発売約1カ月前。今回は6キャラ分の基本的な戦い方を紹介するぞ。頭に入れておけば役に立つことばかりだ。

リュウ

身長175センチ/体重80キロ/3
サイズ100-81-85/血液型O

鬼畜戦士 龍

のワンポイントアドバイス

“ピンボー格闘家”などとありがたくない呼ばれ方をするが、やはり最も使いやすいキャラだ。相手を波動拳で跳ばせて昇龍拳で落とすが基本。スーパーコンボも強い。攻守共にバランス良し。初心者から上級者まで幅広く使えるキャラであろう。

基本戦法

跳ばせて落とす

リュウの基本は“跳ばせて落とす”で、相手をこちらに跳ばすには波動拳を跳び越させること。小中大を使い分けたい。

小の波動拳を連続して出し、いきなり大の波動拳など、わざと出さなかったりフェイントも使う。

昇龍拳で落とせれば理想的だが立ち大パンチや大キックでも可。ただし相手になりやすいので注意が必要。

昇龍拳の出し方のコツは「歩きながら波動拳」。これをやると結構出るのだ。

連続技

大P→大P→波動拳

今の格闘ゲームといえはやはり連続技だろう。ZEROではヒット割数が出るぞ。まずイチ押しの連続技を紹介しよう。

まず跳び込み大パンチ、そして相手のけぞっている間に立ち大パンチを続けさまに打ち込む。

そして必殺技のコマンドを入力。この連続技は比較的簡単に出来る。コツは「当たった」と思った瞬間に入力。

多くの連続技がある中でこの連続技は簡単。かついろんなキャラで可能。是非覚えよう。

連続技・中級

しゃがみ小キック連打!

こちらの連続技はオスメより難しいかもしれないが、このキャラならではの有効な連続技。知っておいて損はないぞ。

こちらのやり方もオスメに似ているが、ハンドだと指が怪れるかも……練習あるのみだ。

やはり最後は波動拳で決めるのである。リュウといったら波動拳なのです。

中級というよりは初級の上くらいの難易度。

ガイ

身長179センチ/体重72キロ/3
サイズ100-77-82/血液型O

鬼畜戦士 龍

のワンポイントアドバイス

このキャラははっきり言って強い。何か強いてそれは連続技だ。ガイの連続技は難しいがそれなりの威力もある。コマンド入力は素早くやろう。対空技や二択攻撃もあり、しゃがみガード不可攻撃もある。欠点はジャンプがふんわりしていることだ。

基本戦法

二択選択で惑せ

ガイの強さの1つ、相手に向かって立ちガードかしゃがみガードかで相手を悩ませる技。これが「二択攻撃」と言われる。

相手が立ちガードしていたら、こちらはスライディングだ。足元をすくい、転ばしてやろう。

相手がしゃがんでいたら首切りだ。この二択は自分の二択でもあり、走り始めたら即座に決めなければならぬ。

二択選択は相手の体力を減らすというよりプレイヤーに心理的混乱を与えられる。

オスメ 連続技

ここぞ!という時に

ガイの連続技の中では比較的簡単なものだ。しかも見た目もカッコイイぞ。ガイ使いなら必ず覚えておきたい。

やり方は真横から入り、しゃがみ足払いにつなげる。例え失敗しても相手は転んでくれるぞ。

相手が倒れずにうまく1発目でキャンセルができればスライディングとなって相手を転ばすことが出来るのだ。

見た目も格好良く、使い勝手もいい。だが使いすぎには考えモノだ。

連続技・中級

ファイナルファイトだつ!

こっこれはあの名作「ファイナルファイト」の連続技ではないか。マッドギアとの戦いに使った技の1つである。

やはりこれも真横から始まる。ボディに一発入れて肘が顔を襲いかかる。そして最後に……

上段蹴りかっし、当たったら相手は後ろに吹っ飛ばされていく。

「ファイナルファイト」でもガイ使いならやらねば!

オート ガード体験記

「どーも、青山ようこそ。龍さん、私も結構格ゲーの腕前上がったと思うんですけど、ウマイ人とやるとメロメロなんです」「そんな時は

オートマチックモードじゃっ」「おお! 勝手にガードしてくれる〜、簡単にスーパーコンボが出る〜うひょー!」「げ……オ、オレがでねえ……」(実話)が、8回のガードが終わるとアッサリ負けたのでした。でも初心者が最初からこれに頼るとうまくならないと思うなあ、上級者は使わないで〜。(レビュー風にまとめノ)。

まずはオートにするか自力でやるかセレクトね。

8回までは自動にガード有効に使おうね。

スーパーコンボも簡単に出来るけど、ここぞという時に

春麗

身長169センチ/体重55kg
3サイズ84-59-89/血液型A

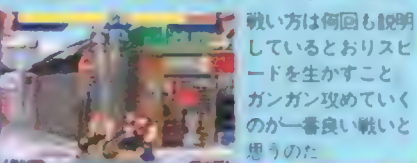


電撃戦士 龍

のワンポイントアドバイス
うーん、春麗のいいところはスピードが速いことと……。本当にそれくらいかな？ でも、速さはビカーなので相手を錯乱させて叩くことが一番良い闘い方。あとは趣味で使うのもいいだろう。アーケードでも使っていた人は多かったしね。

基本戦法

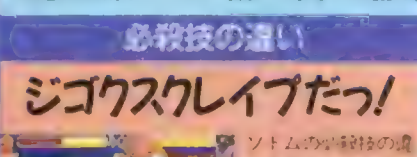
スピードをいかせ!



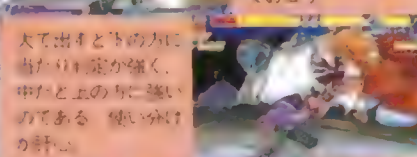
戦い方は何回も説明しているとおりスピードを生かすこと。ガンガン攻めていくのが一番良い戦いと思うのだ。



ここに基本の闘い方の一つを紹介しよう。まず足払いなど下段攻撃をしつけていくと……



相手は当然しゃがみかきかしてくるのでそこに突進をいれ、相手はけりこいでくる。ここから……



春麗は持ちキャラではないのでとにかく攻め込んで戦うことが一番。でも守りは堅く。

オススメ 連続技

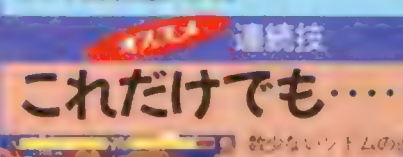
レバーは常に後ろ



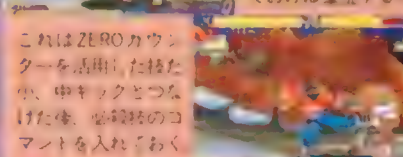
数少ない春麗の連続技の一つを紹介しよう。春麗はほとんどの技がタメなのでジャンプしてから連続技が多いぞ。



やり方は跳んだら即座にレバーを後ろに入れておく。相手に攻撃しているときもレバーは後ろに



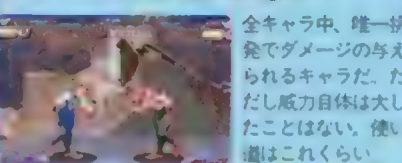
相手に攻撃を与えたらすかさずレバーを前に入れて、タメていた必殺技を出す。多少難しいかもしれないかな。



春麗の連続技はあまり威力はないが、決めたときは爽快感がある。

おちょくり技

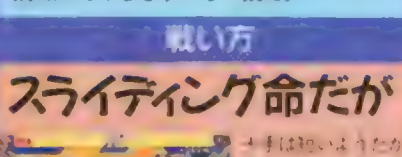
ごめんね



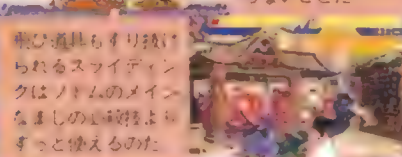
全キャラ中、唯一挑発でダメージを与えられるキャラだ。ただし威力自体は大したことはない。使い道はこれくらい。



もしこの技が当たってしまったら君はおちょくられていることなのだ。精神的ダメージは非常に大きいぞ。



おちょくり技だおちょくり技だおちょくり技だ。だけどむずかしい技だ。



おちょくり技は全キャラ中、唯一挑発でダメージを与えられるキャラだ。ただし威力自体は大したことはない。使い道はこれくらい。

ソドム

身長200センチ/体重100kg
3サイズ148-98-98/血液型A



電撃戦士 龍

のワンポイントアドバイス
武器を持っていて仮面をかぶっている。もっもしかしてあのキャラの移り変わり？ そう「バルログ」……(失礼、嘘です)しかしこのソドムはガイのライバルだけあって本当に強い。上を狙えるキャラだということは間違いないぞ。

必殺技の違い

ジゴクスクレイプだっ!



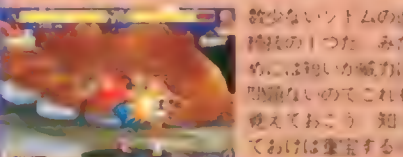
ソドムの必殺技の違いを紹介しよう。ソドム使用したらこれは絶対覚えておきたい。この技は……



ソドムのメインの必殺技なのでこの違いは是非覚えておきたい。

オススメ 連続技

これだけでも……



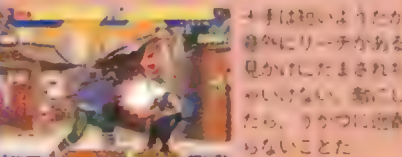
数少ないソドムの連続技の一つ。みかめには強い威力は……



本当に数少ないソドムの連続技。他にもあるが難しいのが困りものだ。

戦い方

スライディング命だが



相手は強いようだが、意外にリーチがある。見かけにたまたま……



とにかく滑る、ひるまず滑る、滑れば勝ちだ。

サガット

身長200センチ/体重109kg
3サイズ140-87-95/血液型B

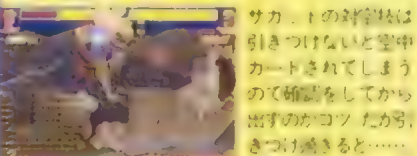


電撃戦士 龍

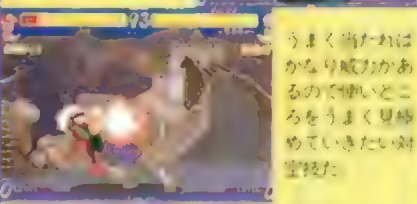
のワンポイントアドバイス
飛び道具があり対空技もあるのにそんなに強いキャラではない。対空技が難しく飛び道具もスキがかなりあるし、スピードもないからな。しかしパワーは超一流だ。一発入れば爽快感がある。うまく使えばしっかりした戦力になるぞ。

基本戦法

引きつけて……



サガットの対空技は引きつけないと空中カードされてしまうので確認してから出すのがコツ。たかろ、きつければ……



使いどころが難しいタイガーボディブロー。うまく使ってね。

オススメ 連続技

最初が肝心



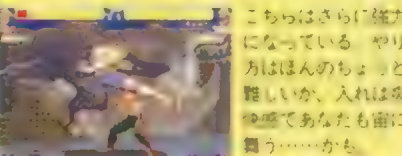
サガットのお得意な連続技。相手に飛び道具を入れ、のけ……



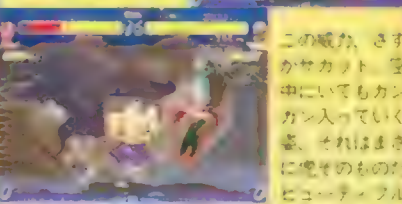
最初の一発を入れるまでが難しいが、入れれば強力だ。

連続技・中級

ラストはタイガーブロー



こちらはさらに強力になっている。やり方はほんのち……



初心者には難しいが、サガットを使うなら覚えて。威力も断然大きいぞ。

特報!!

SPECIAL REPORT

完成度60%

- カプコン
- 2月発売予定
- 6,800円
- 対戦格闘

ついにサターン上で動き出した ダークストーカーズを見よ!!

先日としまえんで行われたイベントで、サターン版のヴァンパイアハンターが公開された。当日動作したキャラは6キャラと限定されていたが、その移植度の高さに会場で直接プレイした人は度肝を抜かれたことだろう。今回の特報は、現時点で操作可能なキャラクターたちを、サターン版の写真をもとに紹介する。ハンターを知らない人、格闘ゲーム初心者の人のために、システムの基礎も解説

していくぞ。発売までは、もういくつか寝ないといけないが、発売したらすぐにでも遊べるよう基本を押さえておこう。くどいようだがすべてサターン版の画面だぞ!



か遠ス
ルが

ハンター基礎知識その1

ダッシュ

十字キーを素早く右か左へ2回押すことで、通常の歩行より速いダッシュができる。1回にダッシュする距離や、その形態（走行、飛行）はキャラによって異なる。その途中に十字ボタンを逆方向に入れることで、強制停止できたり飛距離を短くすることが可能だ。

ハンターの闘いにおける要となるダッシュ移動。キャラによって特性が違い、使い方が勝敗を分ける要因に。



後方へタ
のも同じ。空を消し
ている間は投げ距離

ハンター基礎知識その2

空中ガード

相手と逆方向へ十字キーを入れたら、相手からの攻撃を無効にする行為のガードができる。地上のガードには立ち状態としゃがみ状態の2種類があり、立ちガードは下段攻撃以外を防御でき、しゃがみガードは跳び込み攻撃以外を（例外はあり）防御できる。空中のガードは空中で出された攻撃または飛び道具を防御できるが、地上で出された攻撃は防げない。容易に跳び込むのは避けたほうがいいぞ。

ハンターでは地上と空中でガードができる。各々で防げる攻撃が違うので、それらを覚える必要があるぞ。



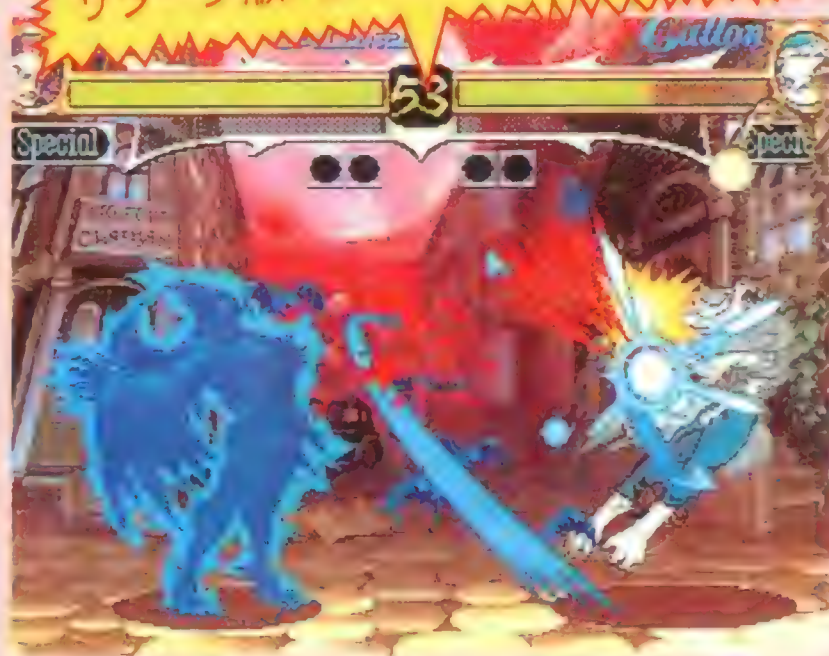
×

反つた

VAMPIRE HUNTER

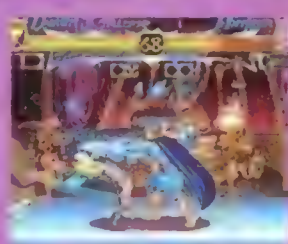
Darkstalkers' Revenge

サターン版ハンターのパワーを見よ!



ヴァンパイアハンターの基本ルール

14のキャラの中から1人を選択し、1対1で制限時間の間、体力がなくなるまで闘う。3ラウンド中2ラウンド先取したほうが勝利者だ。お互い1ラウンドずつ勝利している場合に、ダブルKOやドロウとなると、1人用ならCOM、対戦なら挑戦者が負けとなるぞ。



レバーでキャラを移動させ
ボタンを押して攻撃。体力
がなくなるまで続けられる

ハンター基礎知識その3

移動起き上がり

転倒後に十字キーを左右いずれかに入力すると、移動しながら起き上がり、なにも入力しなければその場で起き上がる。相手から離れた場合や接近したい場合、飛

足をすくわれて転倒したあと、起き上がる方向は3つある。相手の位置や反撃を考慮し、適所へ移動した。

び道具などを起き上がりに重ねられたときの回避策として有効だ。転倒させたほうは起き上がる場所を予測して通常技や必殺技を重ねたりして、主導権を握っていきたい。



起き上がりたい方向へ十字キーを入力しておけばいい。忘れてばかりいないでたまには相手の懐へ!

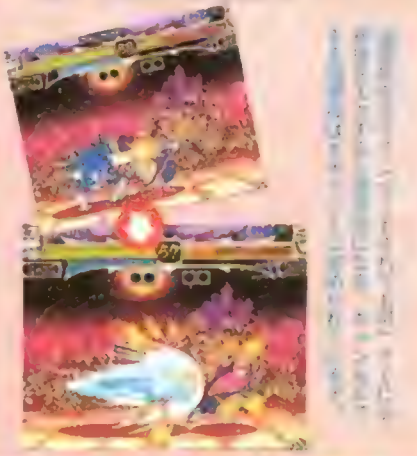
ハンター基礎知識その①

連続技

以前にも特集したチェーンコンボは、通常技を弱から中、中から強へガード不能のままつなげてしまう豪快な連続技だ。しかしこれもガードされてしまうと、ガードキャンセルの餌食になるので、いつでも止められるようにしておきたい。また、連続技には通常技の戻りをキャンセルして必殺技へつなげるモノもあるぞ。



ガード不能で技を叩き込む連続技。通常技によるチェーンコンボは威力絶大で決まると爽快感もバッチリだ。



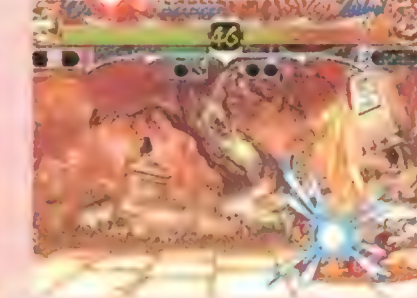
ハンター基礎知識その②

追い打ち攻撃

しゃがみ強キックや投げ技などで相手を転ばせたときに有効な追いうち攻撃。全キャラともにコマンドは△+キックだが、追いうちが決まる条件はキャラによって様々だ。しゃがみ強キックで転ばせたあとなら必ず当たるキャラもいれば、起き上がりが早くて当たらない奴もいる。追い打ちが失敗すると隙だらけになってしまうキャラもいるので十分注意しよう。



相手が倒れているときに限り出すことのできる攻撃。それが追い打ち攻撃で、入力は△+キックボタンだ。



ハンター基礎知識その③

ガードキャンセル

アナカリス以外のすべてのキャラに設定されているガードキャンセル可能な必殺技。これを成功させるには、相手の攻撃をガードした直後に必殺技を入力しなければならない。単発攻撃にガードキャンセルをかけるのが理想だが、それは難しいので、まずはチェーンコンボをガードしているときに狙ってみよう。チェーンコンボをガードし始めたら必殺技のコマンドを何回も入力だ。成功するとガードから一転して反撃できるので、形勢が逆転する。しかし、その必殺技が空振りすれば反撃を受けることは言うまでもないだろう。

ガードのモーションを省略して必殺技を出すことをガードキャンセルと呼ぶ。これができると有利な闘いに。



必殺技
入力

ハンター基礎知識その④

スペシャルストックゲージ

ES技とは必殺技をより強力にするもので、ボタンを2つ以上同時押しすることで出せる。例えば飛び道具なら、その形が大きくなり、Hゲージが増えたりといった感じだ。各キャラともにES化する必殺技は定められているぞ。そし

ES技(エススペシャル)やEX技(エクストラスペシャル)を使うために必要なスペシャルストックゲージ。

て、EX技とは特殊な効力を持つグレートな技で、その効果は各キャラによってまちまち。EX技の使い方で勝敗を左右してしまうほど、それが重要性を持つキャラの中には存在し、プレイヤーの力量が表れるファクターのひとつだ。

通常必殺技



スペシャルストックゲージ使用時の必殺技



11月27日 サターン版ハンターとの初対面

CAPCOMの広報さんとともにサターン版ハンターが編集部にやってきた。としまへんへ行けなかった私はこの日初めて拝むことになった。サターンにセットしCDが読み込まれ、まず読み込みが速いことでちょっと驚いた。自信満々に微笑む広報さん。そして次

の瞬間、キャラ選択画面で滑らかに動く彼等を見てけっこう驚き、ゲームを始めて3秒後にはさらに大きな衝撃を受けた。「こ、これは良い」。思わず口元が緩む。としまへんバージョンと同じで6キャラしか動作していないかったが、これなら安心。(ライターM)



グラフィックもBGMもソックリだった。もちろん操作感覚も



ハードでの操作がやりやすかったことが印象的。



デミトリ マキシモフ
DEMITRI MAXIMOFF

種族 ヴァンパイア
出身地 ルーマニア

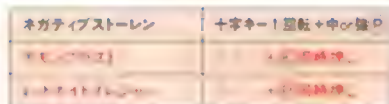
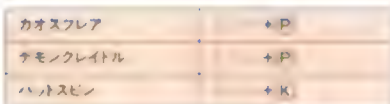
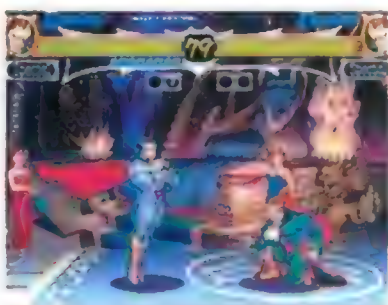
誕生：1483年
身長：197cm
体重：101kg

100年もの間、棺の中で眠り続けたデミトリ・マキシモフ。「闇の貴公子」とも呼ばれ、魔界で名を馳せていた彼は、真の魔界最強を目指すべく、長い眠りから今目覚めた。

派手さはないが実力は十分！

デミトリの特徴は強力な攻撃判定。それを活かして跳び込み攻撃からのチェーンコンボを基本とし、ダッシュからデモンクレイドルとミッドナイトブレッジャーの2択を常套手段に攻めたてよう。ガード不能のブレッジャーをいかに決めるかが課題となる。跳び込み攻撃後

の着地と同時に仕掛けたり、弱キックなどにキャンセルをかける奇襲も有効。相手を転倒させ、追いうちを当たらないように出して目前で繰り出すのもうまい手だ。ブレイジャー後は確実に追いうちを



MORRIGAN AENSLAND

種 族：サキュバス
出身地：スコットランド

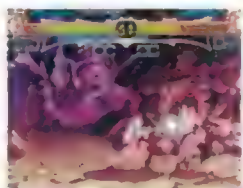
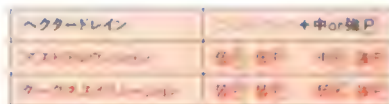
誕生：1678年
身長：172cm
体重：58kg

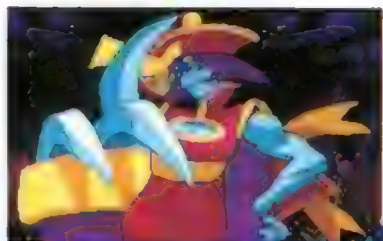
今宵も刺激を求め、人間界の闇夜へと羽ばたく。「今夜はなにか楽しいことが起きそう」。未知なる力を感じ、期待と不安の狭間で、好奇心がモリガンを誘う。

ショートダッシュがキーワード

彼女の特徴は使い勝手のいいダッシュと、強力な連続技だ。モリガンのダッシュは跳び込みと同じ性質を持っているため、そこから繰り出す攻撃は必然的に立ちガードとなる。そのため接近してから足払いなどの下段攻撃と、ショートダッシュからの上段攻撃を絡めた2択攻撃が可能となり、モリガンの最大の武器ともなるのだ。攻

撃が一発でも当たれば怒濤のチェーンコンボを発動させる。その最後には強足払いて転倒させて、追い打ちまでキッチリと決めよう。ダッシュで相手の背後へまわり、空中からのダークネスイリュージョンを狙うのもいいぞ。動きを読まれないよう虚を突くような攻めを繰り広げていこう。待つより攻めた方が強いキャラクターだ。





レイ レイ LEI LEI(泪泪)

種族：チャイニーズゴースト 誕生：1730年
出身地：中国 身長：155cm
体重：43kg

双子の姉妹レイレイとリンリンは闇に閉ざされた母親の魂を解放するために、禁断の術法「異形転身の術」を自らに施し、ダークストーリーを倒す決意を固めた。

低い攻撃力を特殊な戦術で補え

レイレイは特殊な技を持ち、動きも個性的だ。地上の前方ダッシュではレイレイが一瞬姿を消し、この間投げ技を含む一切の攻撃を受け付けず。ダッシュは空中でも可能で、無敵時間はないものの、ジャンプ中いつでも実行できるのが嬉しい。後方ジャンプで一旦逃

げてから、空中で前方ダッシュに切り替え、油断した相手を強襲するなど、トリッキーな戦術が組み立てられる。がむしゃらに攻めるだけではなく、空中で出せる返響器や旋風舞などで攻撃のタイミングを変え、相手の対空攻撃を撃破したり空振りを誘っていかう。

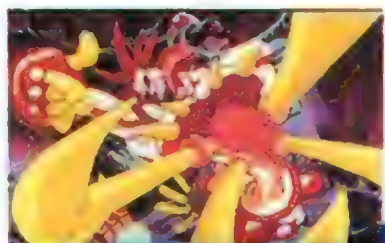
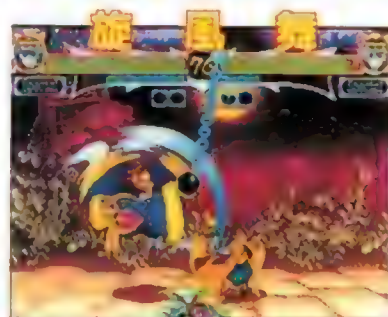
空中ダッシュから繰り出すチェンコンボを狙っていくのが基本。



リーチも長いので相手の攻撃の出鼻を食すのが得意。

特殊技	○△◇+P
返響器	○△◇+P
旋風舞	○△◇+P

旋天撃	○△◇+P
必殺技	○△◇+P
天雷破	○△◇+P



ザベル ザロック ZABEL ZAROCK

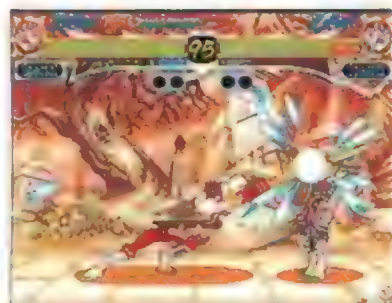
種族：ゾンビ 誕生：1889年
出身地：オーストラリア 身長：180cm
体重：39kg

生前、残虐非道の殺人を繰り返してきた死のロッカー。闇の帝王オソムに不死を与えられた彼は、さらに強大な力を授かるべく破壊と殺戮を続けるのであった。

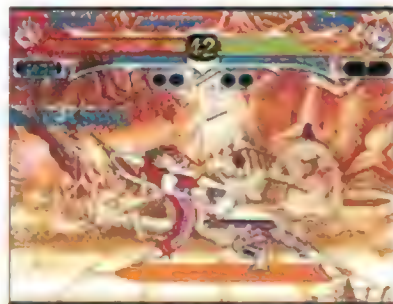
空中を制し、主導権を握ろう

細い体から繰り出される攻撃はどれも判定が強く、リーチが長い。地上では3ヒットする十字キー前入れの強パンチや移動しながら攻撃するしゃがみ強キックなどが要となり、空中では空中ダッシュからの十字キ

一下入れ中パンチ、3ヒットする強キックが多用できる。必殺技も使い勝手がよく、奇襲のデスハリケーンやガードされても隙のないスカルスティングが主力となる。相手の攻撃を絶えずガードキャンセルし、死の恐怖を与えてやろう。



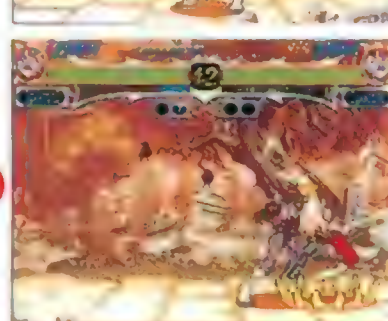
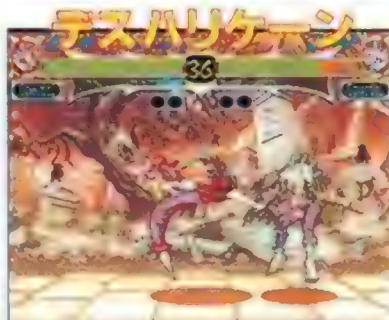
リーチは長く、意外と隙のない強パンチの使い勝ちは高い。チェンコンボにも組み込め



ガードキャンセルで相手に恐怖心を植え付け、機嫌を損ねつつ一方的に攻めていきたい。

デスハリケーン	○△◇+K
スカルスティング	○△◇+K
スカルバニッシュ	○△◇+P

ヘルズゲート	○△◇+K
イーグリスクーム	○△◇+K
デスハリケーン	○△◇+K
ヘルズゲート	○△◇+K





ガロン GALLON

種族：ワーウルフ
出身地：イギリス

誕生：1940年
身長：186cm
体重：70kg

格闘家を目指し日々精進していたガロンは、突如として人獣へと変貌した。より強く強靱な精神を得ることで、人間へ復活できると信じる彼は、闘いの中に身を投じていった。

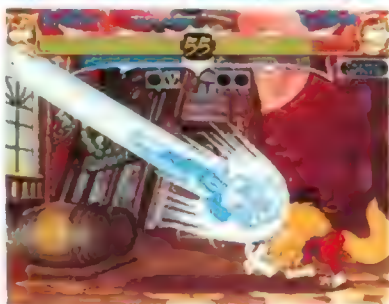
スピードを活かして軽快に闘え

なにをするにもとにかく速い彼を使いこなすには、その素早さにプレイヤーも対応できなければならない。攻撃の要となるのは、多方向へ疾風のごとく突撃し、そこからさらに方向転換が可能なビーストキャノン。牽制や奇襲、対空にも使え、起き上がりなどに重ね

てガード方向を惑わすことも可能だ。時折歩行で接近し投げ技を狙うのもいいだろう。その猛攻を止めようと、相手が跳び込んできたらクライムレイザーで叩き落とし、追い打ちで追加ダメージを与える。素早い動きでどこまで相手を翻弄できるかが勝敗の分かれ目だろう。

ビーストキャノン	+P
対空ビーストキャノン	+P
空中ビーストキャノン	空中で +P
クライムレイザー	ハッ +K

ワイルドサーキュラー	+中or強K
ミリオンブリッカー	+P
ドラゴンキャノン	+中or強K



オルバス AULBATH

種族：マーマン
出身地：ブラジル

誕生：1953年
身長：184cm
体重：62kg

突然の湖底火山の噴火で水中帝国の同志を失った、国王オルバス。その爆発に人為的な気配を感じた彼は、生き残りを懸けた最後の闘いに、強大な闇へと出向いていった。

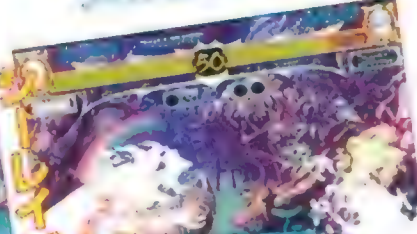
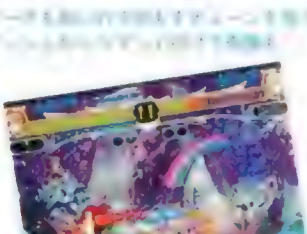
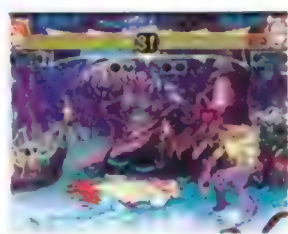
ガードキャンセル命の連続技師

ガードキャンセル可能な必殺技のソニックウェーブは、当たれば相手を一定時間防御不能状態にさせるという性質を持っている。ここからの連続技が強烈で、ダッシュ中パンチから最多で9ヒットまで確実に決まるのだ。この、ダッシュ攻撃からチェーンコンボを決

められるという数少ない能力に恵まれたオルバスは、常にこれを狙っていききたい。放つソニックウェーブは広範囲に波が広がる強威力が好ましく、ガードされても隙はないので可能な限りガードキャンセルしていこう。ポイズンプレスも時折交ぜていくと効果的だ。

ソニックウェーブ	+P
ポイズンプレス	+K
スクリーンショット	+P
トリックフィッシュ	後方ターン中にK
クリスタルランサー	ハッ +中or強P

スカイネプチューン	+中or強K
スクリーンショット	+中or強K
スクリーンショット	+中or強K
スクリーンショット	+中or強K
スクリーンショット	+中or強K



スクリーンショット

特報!!
SPECIAL REPORT

エアーズアドベンチャー

●ゲームスタジオ ●'96年3月発売予定 ●価格未定 ●RPG

ついに、CG化されたキャラクターが動き始めた!!



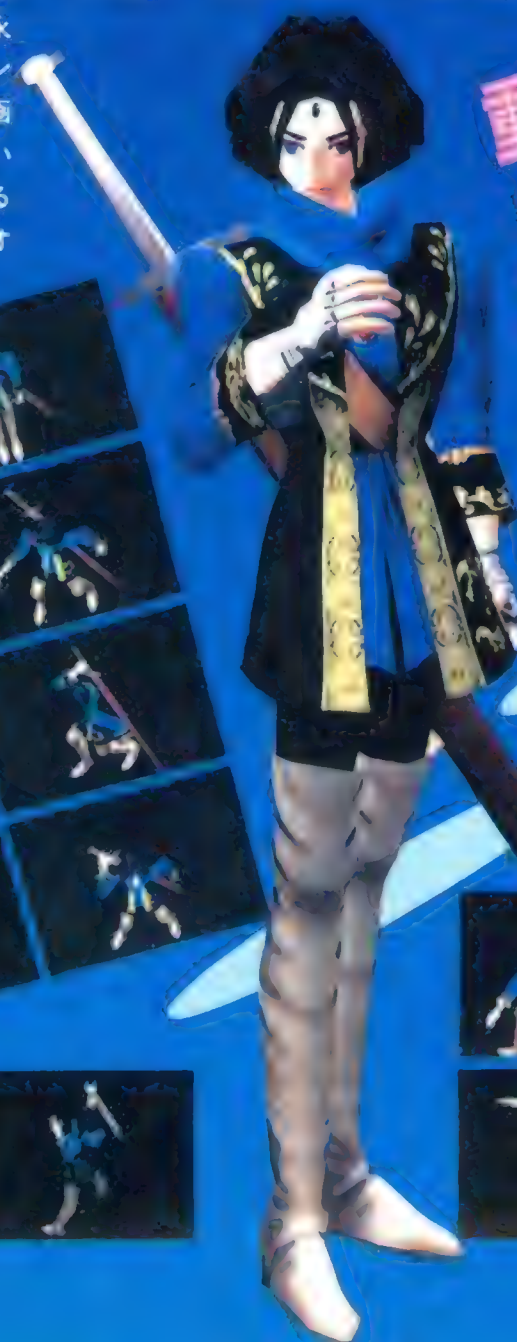
ヒロイン
ゴードン・ド・ベネ
ックス



動く
登場人物
これだ!

今回、ここで紹介した3人のキャラクター。なんと、これは永野護氏によるイラストではなく、永野氏の原画イラストを基にCGレンダリングされたものなのだ。原画のイメージをそのままに、細かい飾りなども綺麗にCG化されているうえ、実際のゲームでもこのクオリティで登場するとのことだ。

主人公
ヘンリー・チェイサー・ビンセント



主人公、ヘンリーが剣を
振るアニメーション。このように精
々と表現に近づいている。これはがせと
かどうかはまだ不明だが、これはがせと



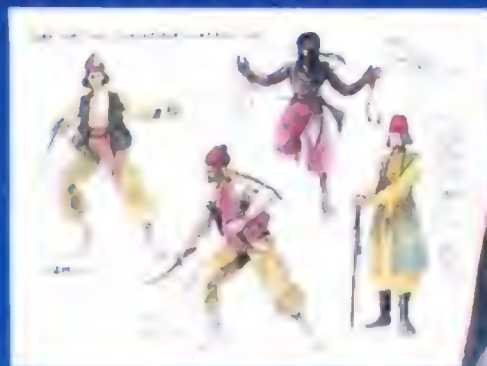
フイリス・ウンデ
ネ



新キャラクターも続々と明らかに!

永野護氏によるキャラクターも新しいものが続々と出てきている。今回、ここで掲載しているキャラ

クターも、左ページのように美麗にCG化されるとあって間違いない。今後の情報に期待してほしい。



CG化された永野キャラクターも公開され ますます気になる開発状況だが……

「これ絵だろう」って

本誌 ■ 制作状況は?

柴田 ■ 各々にアニメーションが入ってきています。ようやくスピードと容量とのせめぎあいの段階に入ってきました。

本誌 ■ 今回、初めてレンダリングキャラが出てきましたが。

柴田 ■ こだわって作ってもらっているんで、ずいぶん時間もかかっています。でも、こだわただけの仕上がりがりだと思いますよ。

本誌 ■ 印象はどうですか?

遠藤 ■ いいですよ。最初見たときはCGだと思わなかったですから、これ絵だろう、みたいな。

柴田 ■ CGレンダリングだから、ポリゴンでシェーディングかけてやったよりはずっと綺麗なものにしたいなと。

遠藤 ■ 永野さんが描いた絵に近いも

のが上がってきてます。

本誌 ■ レンダリングキャラに関して永野さんの反応は?

柴田 ■ いいですよ。「感服してます」とか言って。

彼女とソファでエアーズを

本誌 ■ 2人でプレイできるなんてお話もありましたが。

柴田 ■ 戦闘シーンで、男の子と女の子で遊べるという。それだけです。戦闘時のみ2P。

遠藤 ■ RPGにありがちな1人で黙々とやって、彼女を放ったらかし状態っていうのを避けようと、「ゲームと私とどっちが好きなの」ってきたら「1人でできないから、おまえちょっとやってくれよ」って。

柴田 ■ そういうビジュアルにあこがれていたりするらしいですよ(笑)。

本誌 ■ それは開発の方が?

柴田 ■ いやあ、僕がゲームウォーカーが何かを見て、「クリスマスはこのゲームで遊ぶ」じゃないけど、テレビがあってソファがあって……エアーズもこれをやろうかって(一同爆笑)。

本誌 ■ ああ、なんかおしゃれな感じでね

遠藤 ■ ゲームやって「あ、危ない!」とかいって、そのままだあ〜と(笑)。

「マジカントだなあ」

本誌 ■ マップのほうは?

柴田 ■ 結構やり直してます。キャラのCGがグレード高いんで、マップもそれに見合うものにしないと。

遠藤 ■ そうやってこたわるから、また時間がかかる(笑)。

柴田 ■ 野原ひとつ描くにもヨーロッパの資料見て描いてるとか。

遠藤 ■ あ、いいね、この地面にしようかって。道なんか土の色とか違うんですよ。結構黒いんですよ、ヨーロッパって。日本って割と茶色とか黄土色っていうイメージがあるんですが、むしろは結構黒いんで。でも黒くしちゃうと日本人には土だってわからない。例えば草原なんかも、日本で考えると不自然なくらい草原なんですよ。

本誌 ■ スカイハイワールドはどんな感じで?

遠藤 ■ 永野氏の言葉によると「オーブドラブだよな」っていう。オーブドラブって緑の汚れたような、きつない色ですけどね。「そんな色なの?」って言ったら「そう」とか言って。くすんだ緑みたいなイメージで捉えているんで、そういう傾向に徐々に従いつつありますけどね。最初は「マジカント」みたいだったんだよね。

柴田 ■ ピンクみたいな。

遠藤 ■ そうそう、森がピンクで地面が黄色で、マジカントみたいなマップが出来て。で、山は緑だよなとか言ってやってたんですが、突然(永

野さんが「いかなあ、マジカントだなあ」とか言って。出来ちゃってから、やっぱりやめようかなんて話になったんです。

早くプレイしたいよね

遠藤 ■ 曲のほうもマズいんですよ、実は。

本誌 ■ つらいんですか、容量的に?

遠藤 ■ (笑) 作曲の三枝成彰さんも「やるからには全力で」と(笑)。とにかく気合い入ってるんですよ。ゲーム音楽っていうことだと絶対こういう曲は書けないんですよ。絵コンテ渡したりしてイメージ画から場を盛り上げるように作ってくれるんです。

ほとんど映画音楽なんですよ、作り方が。この曲をプログラムにするのが大変なんです。グラフィックの容量が大きいから、CDの読み込みはグラフィックのために取っておかなければならない。となると、内蔵音源でやらなければならないんです。

本誌 ■ どうですか、内蔵音源だと。

遠藤 ■ 遜色ないです。(CDと聴き比べないと) わかんないですね。音チームも「じゃあサターンのスペックぎりぎりまで詰めてみよう」って。

柴田 ■ もう、そんな人たちがっかりなんですよ(ため息)。

遠藤 ■ みんながみんな気合い入れてやっているから、当初の予定よりも時間がかかっちゃう(笑)。

本誌 ■ なおさら完成が楽しみですな。



開発も佳境に入り、かなりヘビーなゲーム画面には驚かせられないような危ない話も飛び出したが、それはまた別の機会に。左は本作の監督、柴田寛益氏。



特報!!
SPECIAL REPORT

メガCDで大好評だった、「サンダーホーク」の続編がサターンで登場!! この迫力が体験できる日は近い。

THUNDERHAWK II サンダーホークII

サンダーホークII

●ビクターエンタテインメント●2月23日発売●5,800円●3Dシューティング

「サンダーホーク、サターンで発進!!」

この「サンダーホークII」は、メガCDで好評を得たヘリコプター3Dシューティング「サンダーホーク」の続編だ。しかも、今回はサターンでの登場なので兵器、地形、建造物などがポリゴンで構成され、爆発や建物の倒壊なども前作より立体的かつリアルになっているぞ。ゲームの進め方は前作とほぼ同じで、敵基地攻撃や味方の護衛、敵艦隊壊滅といった様々なミッション目標を達成し、帰還すればミッションクリアなのだ。

超美麗なオープンワールド



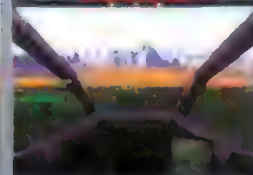
3つの視点でロックオン!!

視点1



サンダーホーク前方の視点。全体が見渡せるのが特徴だ。

視点2



こちらはコックピット視点。敵迫力を求める人はこの視点で、が多い時はこれで確認しよう。

視点3

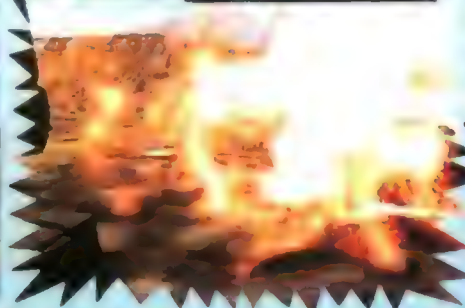


自機を後方から見た視点。敵迫力を求める人はこの視点で、が多い時はこれで確認しよう。



カノコイ、サンダーホークの重宝。さあ、戦場へと繰り出せ。

ミッションは、全画面の目的は、ミッション内容が明確に示されている。敵もかなり増えているぞ。



「ゲーム序盤のミッションをちょっとだけ紹介!!」

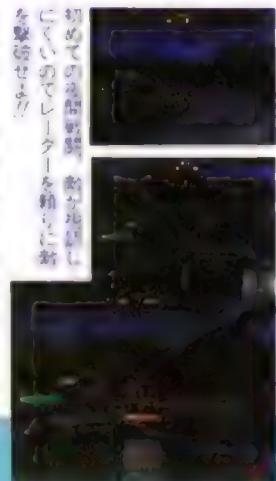
南アメリカ1:ミッション1

コロンビアの麻薬組織が同国北部の飛行場を使って、大量の武器密輸を行っているとの情報が入った。君の任務は、この組織を壊滅することである。敵組織は飛行場の南に3つのレーダー基地を配備。この飛行場とレーダー基地を破壊せよ。R・C・Sミサイルでなければ破壊できない滑走路を慎重に狙え!



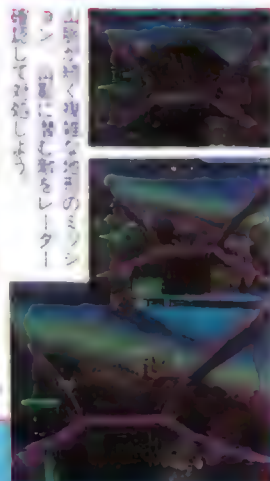
南アメリカ2:ミッション1

2日前、南アメリカのテログループがアメリカ大使館の外交官3名を拉致した。味方のステルスが出動したが、ペルー東部のコルティレラ山脈付近で墜落。しかも、ステルス墜落現場でテログループが輸送トラックを使って機体残骸から重要機密を運びだそうとしている。このトラック部隊を全滅、輸送を阻止せよ。



中央アメリカ:ミッション1

パナマの独裁者、フェルナンド・ドラダ将軍が隣国コスタリカへの攻撃を開始した。ドラダの軍隊は国境の町、サン・ロレンゾに前線基地を建設している。君の任務はサン・ロレンゾを奪還することだ。まず、敵の通信基地が我々の前線指令部の北に3カ所設置されているのでこれらを全て破壊し、敵の通信網を断て。



SEGA

SATURN PRESS!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルを
キャッチUP!

今号も、画面写真初出
の超新作ソフトをGET
/今春以降のセガサタ
ーンソフトにも期待!

P80 ビクトリーコール'96
P80 タイタンウォーズ
P81 くるりんPA/
P81 てろ〜んてろてろ
P82 NINKU-忍空〜強気な奴等の大激突〜
P82 ライフスケイプ 生命 地球ははるかなる哉
P83 ロードランナー レジェンドリターンズ
P83 ゲームの達人2
P84 大冒険 (セント・エルモスの奇跡)

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンタイトルを大紹介!!

今月は25本のソフトが大集合のこのコーナー、見逃せないぞ!!

P109 ガーディアンヒーローズ
P118 ドラゴン・フォース
P120 サ・キング・オブ・ファイターズ'95
P121 餓狼伝説3 〜運かなる闘い〜
P122 バーチャレーシング セガサターン
P124 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう/
P126 ゴジラ-列島震撼-
P128 サ・タワー
P130 サ・ホート

P132 デスマスク
P134 ウィザースハーモニー
P136 FEDARIX/バーエンアルム・オブ・ジャスティス
P138 プロ麻雀 極8
P140 北斗の拳
P142 アルバート・マクニール LEGEND OF ELDEAN
P143 サイベリア
P144 ブラックファイアー
P145 ザ・ゲン・ウォー

P146 クリーチャーショック
P147 四柱推命ピタグラフ
P148 天地無用/ 魅影温泉 湯けむりの旅
P149 必殺バチンココレクション
P150 リターン・トゥ・ソーク
P151 松方弘樹のワールドフィッシング
P152 麻雀狂時代〜コギャル放課後編〜



ビクトリーゴール'96

●セガ●発売日未定●価格未定●スポーツ●全年齢推奨

完成度
35%

ポリゴンの選手たちが
フィールドに集結。さ
あ、キックオフだ!

全16クラブで展開するシリーズ第3弾だ!

「ビクトリーゴール」が最新のJリーグのデータを採用し、リファインされる。スタジアムのみならず、選手の1人1人をポリゴン化。モーションキャプチャーにより、実際のサッカー選手の動きを取り込んでいるため、リアルなアクションを楽しめる。リアルなのは動

きだけではなく、選手個々の特徴まで再現しているのだ。また、格闘ゲームのようなコマンドを入力することによって、センタリングからのダイレクトプレイやディフェンダーのオーバーラップ、スルーパスなどの高度なプレイの再現が可能になっている。



16クラブ/カテゴリー



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

タイタンウォーズ

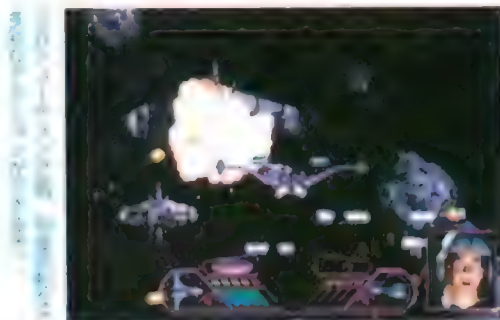
●BMGビクター●'96年1月発売予定●\$1,800円●アドベンチャーシューティング●全年齢推奨

完成度
75%

自分にもおおよびビジュ
アルと3Dシューティ
ングの融合ソフト。

土星を舞台にする特撮ドラマが、3Dシューティング面をはさみつつ展開していく。自機はボールキャットと呼ばれる最新鋭機。敵の攻撃を無力化するシールドを装備しているが、ダメージを受けてシールドが消えているときに敵の弾をくらうとミスになってしまう。

これをカバーするのが、エネルギー転換システム。シールドの強度が低下した際に、スペシャルウェポン(特殊兵器)のエネルギーを交換してシールドの消滅を防ぐのだ。このシステムで、より戦略性が高くなっている。



© 1995 CRYSTAL DYNAMICS

くるりんPA!

●スカイ・シンク・システム●2月23日発売●3,980円●アクションパズル●全年齢推奨

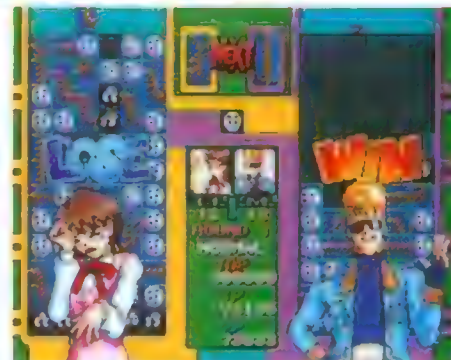
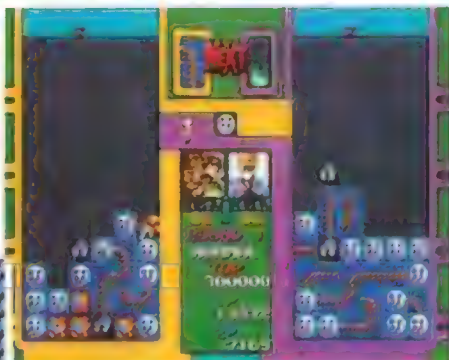
導火線のブロックや爆弾をうまくつなげて
いって、ときどき落ちてくるファイヤーブ
ロックで点火。相手側に雪ダルマを送り込む
という単純明快なルールで落ちものパズルゲー
ム。8人のなかから好きなキャラを選んで、
対戦プレイを楽しむことができるのだ。



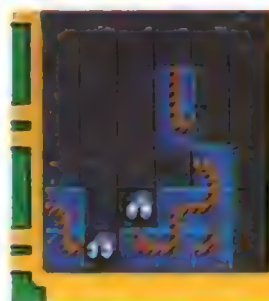
©1996 SKY THINK SYSTEM CO., LTD.

90

導火線に火をつけて相
手に雪ダルマを送り込
む。痛快パズル!



導火線と爆弾
をつなぎ……



点火!



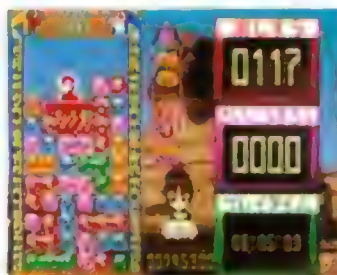
ドッカーン!

でろ〜んでろでろ

●テクモ●1月26日発売●5,800円●パズル(落ちもの)●全年齢推奨

画面上方から落ちてくるでろを同じ
色どうして4つつなげると、そのでろ
が消える。という何のヒネリもない
パズルゲームのようだが、このゲーム
はひと味違う。なんと消えたでろと隣
接していたでろが、横に手(?)を伸ば
すのだ。このときに同じ色のでろが4
つ接触すると、でろとでろが離れてい
ても連鎖が発生するのだ。これによ
って、策略と偶然の入り乱れた連鎖の嵐
を堪能することができる。

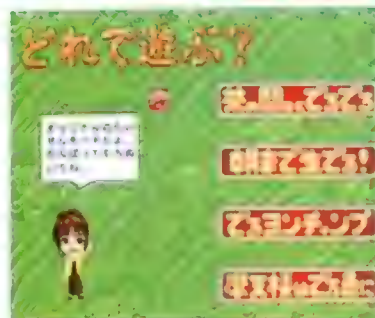
モードも笑えるネーミングのものが
4種類用意されており、さまざまな楽
しみかたができるのだ。



©TECMO, LTD. 1996

100

でろとでろがお手々を
つなげば、連鎖の始ま
り。でろでろ〜ん。



NINKŪ-忍空- ～強気な奴等の大激突～

●セガ●96年2月発売●5,100円●対戦格闘アクション●全年齢推奨

50

通い討ち攻撃などの多彩なシステムに加え、突える必殺技が魅力。

アクの強すぎるキャラが激突！

TVアニメやマンガで大人気の「忍空」をゲーム化。原作やアニメのキャラ、8人が登場する格闘アクションだ。今回は、各キャラのギャグ技や超ギャグ技、そして風助の超必殺技、十二神風裂の写真を公開していくぞ。



十二神國製！

© 1995 SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

ライフスケープ 生命 40億年はるかな旅

●メディアクエスト●96年発売予定●ポップサイエンス(エデュテイメント)●全年齢推奨

40

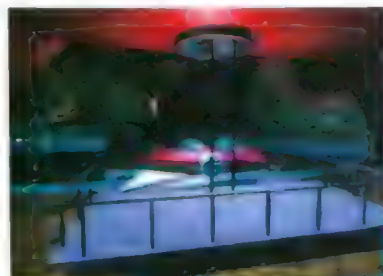
古代生物のデータを調
査。両面を通して生命
の進化を簡単に学ぶ。

NHKスペシャルをテーマにしたポップサイエンスソフト

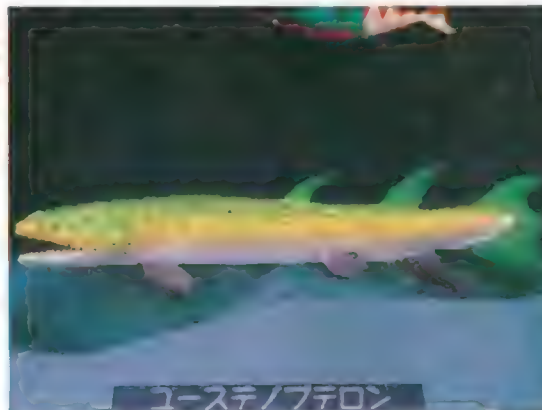
昨年春から1年間放映された、NHKスペシャル「生命 40億年はるかな旅」をテーマにした作品で、古代生物とふれあい実験や観察を楽しもう、というものだ。プレイヤーはテーマパークにある8つのセクションをナビゲーターマシンに乗って探索する。それぞれのセクションには、番組を特別編集したムービー

古代生物やそれらが生きていた時代のデータ、
実験室が収録されている。

こう書くと難しそうだけれど、「生命の進化」という博物館を家庭に設置して楽しめると思えばいいだろう。——恐竜が好き、「ニュートン」の愛読者だ——きっとそんなあなたの好奇心を満たしてくれるに違いない。



生命の進化に迫る



©NKKエンタープライズ21、NHKメディアウェア、CNTTラーニング・システムズ、サイトビル・アード・アード
から作成。各ブレイク・シーンを除く。



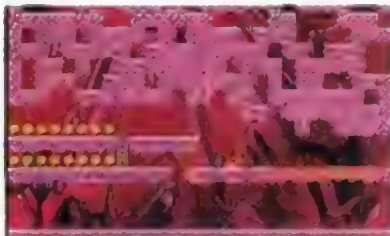
ロードランナー レジェンドリターンズ

90

自分で掘った穴に、自ら落ちるのが醍醐味なのである（大ウソ）。

●パトラ ●'96年2月下旬発売予定 ●5,800円 ●アクションパズル ●全年齢推奨

名作「ロードランナー」がリメイクされてサターンに登場。今回は、爆弾で地形を破壊したり、金塊を回収したあとにマップ内に落ちているカギで扉を開いて脱出するなど、新しい要素がタップリと追加されているのだ。



©1993 Douglas E Smith ©1994 Presage Software Development Company. Portions

ゲームの達人2

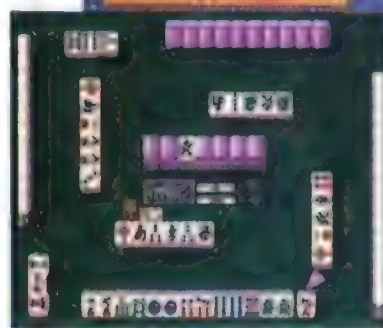
98

代表的なテーブルゲームの数が、お手軽に楽しめるのだ。

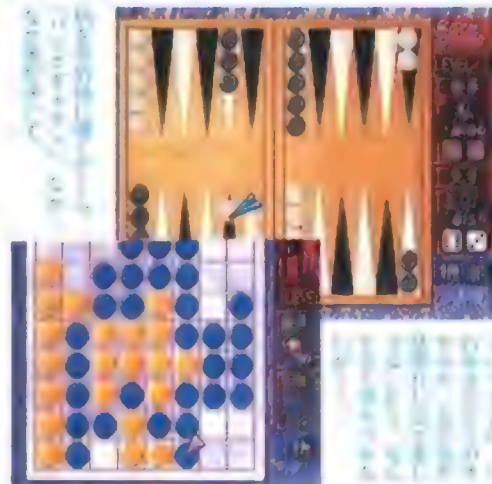
●サンソフト ●'96年2月発売 ●8,900円 ●テーブル ●全年齢推奨

7種類のゲームが入ってとってもお得

将棋、囲碁、麻雀、連珠、プレイス、バックギャモン、チェスの7種類のゲームが詰まった、超お買い得ソフトが登場する。コンピュータの思考レベルやルールを自由に設定できるので弱い人も安心だし、腕に覚えのある人には「達人モード」が用意されているので、あらゆるニーズに応えられるだろう。



視点の変更ができる



七福神が相手だ



©1996 SUCCESS/CHATNOIR/ALPHA-BETA/ITUI/OXFORD SOFTWAREWORKS/SUNSOFT



大冒険 ～セント・エルモスの奇跡～

●ベイ●'95年春発売予定●6,800円●シミュレーションRPG●全年齢推奨

70

世界の海を旅するには
お金がかかるぞ。シロー
バイ。シローバイ。

1480年、海洋冒険時代を舞台に、航海中行方不明になってしまった父親を捜し出すため、帆船で世界中を旅するRPG。

途中で立ち寄ることになる各地の港では、冒険の資金を稼ぐために特産品の売買をするのだ。海上では海賊に襲われることもあり、船団どうしのシミュレーションバトルのあとには、ボスとの一騎討ちが待っている。また、コロンブスなどの実在した人物も登場するらしい。

ストーリー中に挿入される美しいビジュアルが、物語を盛り上げてくれるぞ。



オートマッピングだ!

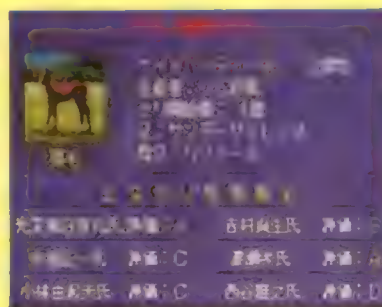


© Soft office © FAB ※ 画面写真は開発中のものです。

新作 ハミダン情報

毎年末の新作ラッシュもまたただなか。1998年のスタートと時期を同じくして、ラインナップに名を連ねたソフトを紹介していこう。

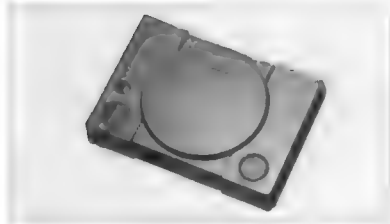
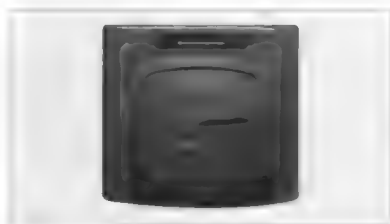
光栄が、人気の歴史シミュレーションシリーズ「三國志英傑伝」のリリースを発表した。今回はゲーム中に使用されるCG画面を公開するぞ。



またまた光栄から。競馬シミュレーションの第2弾「ウイニングポスト2」。レースシーンが刷新されるなど、さまざまな改良を受けている。



ソフトバンクゲーム雑誌共通アンケート (モニター募集付)



いつも弊誌をご愛読いただきまして、ありがとうございます。

このたびソフトバンクゲーム雑誌4誌(Theスーパーファミコン、SEGA SATURN MAGAZINE、THE PLAYSTATION、アーケードゲームMagazine)では、より良い誌面作りの資料とさせていただくために、共通読者アンケートを実施させていただきます。

アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、

① SEGA SATURN本体 5名

② PlayStation本体 5名

のモニターを10名の方にお願ひします。

なおアンケートのしめ切りは1月末日消印有効です。ご協力のほどよろしくお願ひいたします。

Q1 現在ゲーム機を持っていますか(複数)

1. スーパーファミコン
2. ファミコン
3. ゲームボーイ
4. パーチャクゲームボーイ
5. セガサターン
6. メガドライブ
7. メガCD
8. プレイステーション
9. PCエンジン
10. 3DO
11. NEO GEO
12. その他

Q2 欲しいゲーム機は何ですか

1. スーパーファミコン
2. ファミコン
3. ゲームボーイ
4. パーチャクゲームボーイ
5. NINTENDO64(任天堂64ビット機)
6. セガ(Vハルサターン)
7. メガCD
8. メガドライブ
9. GAME GEAR
10. プレイステーション
11. PCエンジン
12. 3DO
13. 超・ジョイ
14. ピンポン (Pippin)
15. その他

Q3 いつごろ買う予定ですか

機種 平成 年 月頃

Q4 どうしてそのゲーム機を欲しいのですか

1. ゲーム機が安いから
2. ソフトが安いから
3. やりたいソフトがあるから
4. ソフトの種類が多いから
5. 友達が持っているから
6. 今までそのメーカーのゲーム機を使っていたから
7. 広告でよく見るから
8. その他

Q5 あなたのゲーム歴はどの位ですか

1. 6ヶ月未満

2. 1年未満

3. 1年～3年

4. 4年～5年

5. 5年～8年

6. 8年～10年

7. 10年以上

Q6 よく読むゲームの本は何ですか(3誌まで)

1. Theスーパーファミコン
2. SEGA SATURN MAGAZINE
3. THE PLAYSTATION
4. アーケードゲームMagazine
5. ファミリーコンピュータマガジン
6. ファミコン通信
7. HipponSuper!
8. 覇王
9. Vジャンプ
10. じゅげむ
11. 読者の声 (ファミコン)
12. 読者の声 (セガサターン)
13. 読者の声 (プレイステーション)
14. SATURN FAN
15. PlayStationMagazine
16. Hyperプレイステーション
17. Game Walker
18. LOG-IN
19. コンプティーク
20. GAMEST
21. プレイステーション通信
22. サターン通信
23. その他

Q7 その本を読んでいる理由はなぜですか。Q6の雑誌の中から番号を選び、雑誌ごとに下記から理由を記入して下さい(複数)

- a. ひとつのゲーム機の情報が詳しく紹介されているから
- b. 複数のゲーム機の情報が幅広く紹介されているから
- c. 価格が安いから
- d. 紹介されているソフトの数が多くから
- e. ゲーム情報を中心の本だから
- f. ゲーム情報以外の記事が面白いから
- g. 画面写真が多くから
- h. 付録に魅力があるから
- i. その他

Q 1

Q 2

Q 3

機種

平成

年

月頃

Q 4

Q 5

Q 6

雑誌番号

理由記号

Q 7

Q 8

Q 9

Q 10

Q 11

Q 12

Q 13

Q 14

Q 15

Q 16

Q 17

Q 18

Q 19

Q 20

Q 21

Q 22

Q 23

Q 24

Q 25

ご協力ありがとうございました

Q8 ゲームソフトを買うとき、一番参考にする雑誌をQ6の雑誌の中から選んで下さい。

Q9 ゲームソフトを買うとき、一番参考になるのはどんな内容の雑誌ですか

1. いろいろなゲーム機(スーパーファミコンとキターンとか)のゲームソフト情報が幅広くのっている雑誌
2. 一つのゲーム機だけのゲームソフト情報がかくわしくのっている雑誌
3. ビックリタイム(話題作)の紹介ページが多い雑誌
4. ソフトの画面写真がたくさんのもっている雑誌
5. ゲームソフトの紹介・攻略記事が多くのもっている雑誌
6. その他

Q10 購入したゲームソフトで遊ぶ時(攻略方法・裏ワザなど)、もっとも役に立つ雑誌は何ですか。Q6の雑誌の中から選んで下さい。

Q11 ゲームソフトを購入する時、何を参考にしますか

1. ゲーム誌の記事

2. ゲーム誌の広告
3. ゲーム誌以外の記事
4. ゲーム誌以外の広告
5. テレビ・コマース
6. お店のパンフレット
7. お店の人の意見・評判
8. 友人、知人の意見・評判
9. 実際にゲームで遊んでみた感じ
10. イベント・展示会
11. その他

Q12 買いたいゲームソフトをえらぶのは何ですか(3つまで)

1. ゲーム誌の記事が多いから
2. ゲーム誌の広告が多いから
3. ゲーム誌の広告が目に立つから(付録など)
4. 友人にすすめられるから
5. 好きなメーカーのゲームだから
6. 好きなジャンルのゲームだから
7. 評判が高いから
8. 値段が安いから
9. キャクターが好きだから
10. 前のシリーズをやっているから
11. ビックリタイムだから
12. 店頭で
13. その他

Q13 これから買おうとしているゲームソフトのジャンルは何ですか

1. ロールプレイング

2. シミュレーション
3. アクション
4. 格闘ゲーム
5. スポーツ
6. パズル・麻雀
7. レーシング
8. パズル
9. アドベンチャー
10. シューティング
11. その他
12. その他

Q14 あなたはゲームソフトを買うのはいつ頃ですか

1. 発売日
2. 発売後2週間くらい
3. 発売後1ヶ月くらい
4. 発売後3ヶ月くらい
5. 発売後6ヶ月くらい
6. 発売後1年以上
7. 中古で買う

Q15 半年間に、何本くらいのソフトを買いましたか

1. 1本
2. 2本
3. 3本
4. 4本
5. 5本
6. 10本以上

Q16 ゲームソフトで使う金額は1ヶ月でどの位ですか

約 円

Q17 ゲーム雑誌の付録では何が一番好きですか

1. 攻略本
2. ポスター
3. シート
4. ゲームの体験版
5. 新聞
6. 下書き
7. その他
8. その他

Q18 あなたは本誌をとっておきますか

1. 読み終わったらすてる
2. 次の本がでるまでとっておく
3. 1ヶ月くらいとっておく
4. 3ヶ月くらいとっておく
5. 半年くらいとっておく
6. 1年くらいとっておく
7. 1年以上とっておく

Q19 本誌をとっておくのはどうしてですか

1. 今後、ゲームソフトを買う参考にするため
2. 遊んでるゲームの攻略本として使えるから
3. 紹介されているゲームソフトの数が多いため
4. 遊んでいるゲーム好きな記事が多いから
5. その他

Q20 本誌のよい所はどこですか

1. 紹介されているゲームソフトの数が多
2. ソフト1本あたりの紹介ページが多い
3. 特集がおもしろい

4. 付録がよい
5. 値段が安い
6. 新作ソフトの紹介がよい
7. ビックリタイム(話題作)が多ページ紹介されている
8. 表紙がよい
9. 評価記事の信頼性が高い
10. 全体的に読みやすい
11. 画面写真が他誌より多い
12. その他

Q21 本誌を買う目的は何ですか

1. ゲームソフトを買う参考にするため
2. 今遊んでいるゲームソフトの攻略方法・裏ワザを知るため
3. 今遊んでいるゲーム機のいろいろな情報を知るため
4. 付録がほしいから
5. 友人が読んでいるから
6. その他

Q22 本誌は(1冊あたり)何人くらいの人が見えますか

1. 自分だけ
2. 2~3人
3. 3~5人
4. 5~8人
5. 10人以上
6. 20人以上

Q23 アミューズメントパーク(ゲームセンター)にはよく行きますか

1. 週に1回
2. 週に2回
3. 週に3回
4. 週に4回
5. 週に5回以上
6. 行かない

Q24 アミューズメントパーク(ゲームセンター)に1回行くと、いくらくらい使いますか

約 円

Q25 アミューズメントパーク(ゲームセンター)にはだれと行きますか

1. 一人
2. 友人
3. 家族
4. 恋人
5. 10人以上
6. 20人以上
7. 30人以上

ご協力ありがとうございました

郵便はがき

103-00

161

50円切手を貼って下さい

東京都中央区
日本橋浜町3-42-3
住友不動産浜町ビル

ソフトバンク株式会社
出版事業部 広告局

SEGA SATURN MAGAZINE

アンケート 係行

フリガナ	年齢	性別
お名前		男・女
ご住所 〒		
TEL		
勤務先名 (学校名)		
希望モニター番号		

USER'S VOICE TRANSPORT

Voyage

ボイジャー



THE CIRCLE OF SATURN

土星人の環

NAVIGATOR: pana

……そうして今年も終わってしまうのね。と感傷に浸ってるうちに除夜の鐘。いつもだと、そろそろスキー計画でウキウキするアタシですが、今冬は行けない理由があるの。それは……。

兄 者と暮して、はや1年。とうとう恐れていた事態が起こった。灯油が切れたのだ。もうファンヒーターが使えない。ストーブだって使えない。まだ寒い日は続くのに……。今時こんな貧しい兄妹の話がどこにあるのか。もしも、この話よりもっとすごい貧乏暮らしを送っている方、いたらぜひご一報ください。

(茨城県・鷹水・17歳)

うう、昭和枯れススキ(古い)のようなお2人。というワケで、今月のテーマ募集は“貧乏自慢”。パンの耳で暮す人から、おこづかい使い果たして月末までひもじい思いをしてる小学生のみなさんまで、幅広いみじめ体験談をお待ちしてまーす。

で、ちょっと心温まるお話。



今年の10月29日にやっと私もサターンを買うことができた。さっそくゆっくりとゲームを楽しもうとしたが、村で次世代機を持っているのは私だけだったので、村のほとんどのガキ(30人近く)が集まった。おかげで私は少しもプレイできなかった。まるでテレビがまだ普及していない昭和30年代のようだ。だがバスは1日3回来る。

(群馬県多野郡中里村・666・15歳)

最最後のフォローがまた泣かせます。一躍村の英雄になったってトコかしら。ソフト1つ買うのも大変そうだけど、応援してるわ。

panaさんはサターンと同じ11月22日生まれのダンナがいるということだが、まだまだ甘い。僕の親は2人とも11月

22日生まれです。どーだ、まいったか。

(奈良県・みみたれ・17歳)

ははー、おもしろいしやした。それってすごい運命共同体よね。好不調、上機嫌、不機嫌のバイオリズムもやっぱり同じなのかしら……。ところでそういうキミは何月生まれなのかしら……?

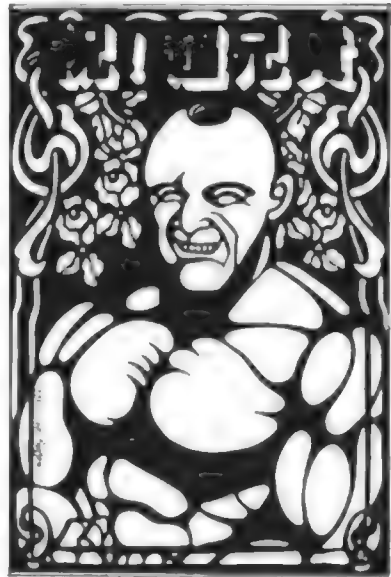
それは突然起こった。僕と友人とその弟で

ゲームをしていたら、友人の弟が突然サターンのopenボタンを押しやがった。すると中から高速で回転するCDが出て来たのだ。そしてCDの裏を見たら無数のキズが!! すぐに再生してみたが、スケルトンTとの会話が出なくなっていた。しかも次の日、机の上から誤ってサターンを落としてしまい、サターン本体も天国に逝ってしまったのでした。

(新潟県・ちっちゃなきよじん・19歳)

あーあ。……ともう、それしか言いようがありません。とりあえず図書券でおなぐさめします。

先日、「バーチャファイターリミックス」をやっていたら、突然“CHALLENGER COMES”の表示が……。『おおっ?』と思っ



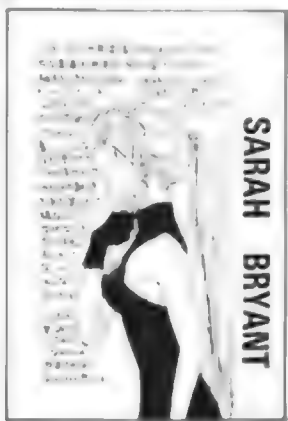
東京都・Karya
いやーん、このハガキできーん、というワケで、満腹あてのア二キを無理やりもちゃってました。このデカデカ基か……♡

たら、うちの犬が2Pコントローラをふんづけただけだった。

(埼玉県・庄和アキラ・18歳)



このほほえましがたまらない。というわけでは本人のイラスト付き。あら、もうお時間ですね。さて、年賀状書かなきゃ……。じゃーねー。



広島県・はんぶ
アクリルは結構好きで、たまに道とおすもうが好き。俺は女に魅力を感じたからタメか

SARAH BRYANT

ラウさん・チェンさん
in
Hong Kong

●香港に出張に行ってきた、2週間。仕事だし、女1人でゲームセンターに入る勇気ないし、ホテル暮してテレビゲームなんて問題外。正直つらかった。それに取引先の人の名前に、やたらとラウさんや、チェンさんが多かったの。たぶん気のせいだとは思わが、名刺をもらうた

び「うー、バーチャやりたい」と手が震えてました。香港の人って、シンディとかエイミとか、ヨーロッパ風の名前で取引するので、パイちゃんに会えず残念!

(大阪府・キサワーカー・27歳)
風体もあんなだったら楽しいのにね(なワケないって)。

侃々

KANKAN GAKUGAKU

今回のテーマ

ローブレはRPGを超えられるか?2



ぜひともサターンで発展してほしいロールプレイングゲームというジャンル。というわけで、ファン達は今回も夏の陣／を与えてくれました。

●前回の「ローブレはRPGを超えられるか!」を読んで少し悲しかったのは、大部分がセガはRPGが作れないという意見だったことです。メガドライブ(以下MD)からのセガユーザーなら、セガにも「ファンタシースター」シリーズや「シャイニング&ザ・ダクネス」などの正統RPGがあったのを忘れてはいけないと思います。セガにも正統で面白いRPGは作れます。ポリゴンを使わなくていいから、シナリオに力を入れ、物語とキャラクターでゲームを引っ張るようなRPGをサターンでプレイしたい。(福井県・POR・27歳)

●みんな「ドラゴンクエスト(以下DQ)」や「ファイナルファンタジー(以下FF)」が絶対だと思ひこみすぎてないか? かつてカプコンがストⅡシリーズで格闘ゲームの頂点を極めたと思われていた時代、セガは「バーチャファイター」で新しい流れを創り上げた。セガとはそんな会社だ。結論を出すのはまだ早すぎる。もうひとつ、なぜ「ローブレ」と言わなければならないのかを理解していない人が多いのだが、「ロールプレイング」という言葉は登録商標なので、勝手に商品に使えないのです。(東京都・UG.)

いいたい放題

ばするだま発売でショック!

●全国の皆様はさぞかしバーチャ2発売で沸き立つ中、その陰で肩を震わせて泣いていたサターンユーザーもおったのですじゃ! 何って、そりゃあーた、コナミから発売される「ちびまる子ちゃんの対戦ばするだま」でんがな! あたしやーね、これでもばするだまは3度のメシより大好きで、それでゲーセン台に数えきれない程のコインを投入したんでゲスよ! それがあーた、いくら待ってもサターンで出ないから、つい我慢できなくなって買っちゃったんですよ、PS

を投入したんでゲスよ! それがあーた、いくら待ってもサターンで出ないから、つい我慢できなくなって買っちゃったんですよ、PS

を。これで我が家でも好きなだけばするだまができるぜいと思っただら、サタマガ12月号にコナミの広告が……。しくしく……。いろいろなゲームがサターンとPSで交互に発売される限り、こーゆー悲劇が繰り返されるんでしょーね。(静岡県・鈴木伸俊・33歳)

●「ファイティングバイパース」と「バーチャロン」がアーケードで発表されたばかりなのにサターンに移植決定!! すごいよー! さすがセガ! 今から金を貯めておこう、みんな!!

●待望の「プリンセスメーカー2」発売! さすが元祖育てゲーだけ

——おっしゃる通りです。

●RPGは回を重ねるごとに知名度も高くなり真価を発揮してくるように思う。サターンもMD時代の資産を無駄にしておしくない。セガのローブレは見る技術力は天下一なのだが、シナリオやイベントなどローブレの核となる部分が弱い。家庭用のローブレにアーケード感覚の作りでは困る。これまでのノウハウを生かしつつ、新しさもあるローブレが望まれるのではないと思う。DQ、FF、メガテンなども、ファミコンからの実績があることにもっと注目してほしい。(三重県・下森稔)

●サターンのローブレにおける最大の弱点は短いことだと思います。特にSFCユーザーは、初回プレイ時間が30~40時間以上という長編RPGに慣れていて、その半分位の時間で終るローブレには物足りなさを感じるのでしょうか。言ってみれば、DQ、FF等は長編小説、サターンのローブレは短編小説ですね。長ければそれに見合う大が

りなストーリー展開もできます。人物描写等の細かい部分はなかなか行き届いていると思うので、これからはぜひ長編を作ってください。サターンのローブレはまだまだ本数が少ないし、これからに期待大! ってところかな。せっかく「ローブレ王国」宣言して下さったんだから、頑張してほしいと思います。

(千葉県・元SFCユーザー)

●私はパソコン黎明期からRPGをやってます。ウィザードリィにしろウルティマにしろ、いつのまにか固定観念に縛られ、新機軸RPGについていけないのも事実。

さて、12月号ではセガのRPGについて、いろいろな意見がありましたね。一連のタイトルをやってみて、何だかんだ言ってもシャイニングはゼルダもどき、レイアースはファンねらい、結局よかったのはリグロードくらいだったと思います。プレイステーション(以下PS)も持っているので、RPGと名の付くものは一通りやってみ

あって面白い。だが、この内容で「全年齢」推奨というのが納得できない!! 下着姿や裸、飲酒、喫煙で他のゲームが18歳以上やX指定になっていたのに……。だって、飲酒、酒場でのバイト、アブナイ行為、半裸状態のグラフィックがあるんですよ。プリメ2が基準になるのなら、今後発売されるソフトのほとんどは制限を受けないはずだ! もうちょっと基準を明確にしてほしい。(宮城県・蓮田晴美・34歳)

●そんなコト言うのは男の人かと思ったら、女の人だったんですね。さすがはプリメ(?)。

●アーケードにも他機種にも出ていないサターンオリジナルのポリゴン格闘ってやりたくありません? PSにはすでにそういうゲームが3つもあるのにサターンにはバーチャだけ、淋しい……。『闘神伝S』も作ったことだし、セガならできると思うけど。個人的には「リグロードサーガ」のキャラで作ってくれると嬉しい。

●それだったら、この件に関してみんなでいろいろ話してみよう! というわけで、移植作品への思いも絡めて次回のテーマ募集です。

「もっと! オリジナル」

今回のテーマは

サターンのソフトラインナップにはアーケードやパソコン、他機種からの移植モノが多いし、移植希望のはがきも多数編集部にいる。そこで今回は移植大歓迎派と、もっとオリジナル作品を生み出さんかというオリジナル応援派の意見を募りたい。

したが、やはりビジュアルが先に
行っていたり、着眼点はいいのに
それに固執するあまり、全体のバ
ランスが崩れていたりしてます。
でもメーカーも「これでいいんだ」
で終ってほしくない。とにかくサ
ターンもPSも現段階ではRPGは
中身がない。バーチャで言えば、
テクスチャマッピングはしっかり
してるのに、ポリゴン欠けがある
ぞ！ っのと同じです。

またセガ独自の路線を希望する
ユーザーも多いようですが、SFC
に慣れ親しんできたユーザーがふ
り向いてくれるソフトの存在も大
事にするべきだと思います。

(鳥取県・岩田哲一・25歳)

●確かにセガのRPGにおいて、こ
れぞ超大作と言える作品は他機種
に比べて少ないのは事実。俗に言
う「セガ系ローブレ」という言葉
もあまり好ましくない表現として
使われたりする。だが「リグロ
ードサーガ」や「シャイニング・ウィ
ズダム」など、システムが高く評
価されたが反響がいまひとつだっ

た作品は決してあれで終わったわけ
ではない。なぜならセガは常にユ
ーザーの声を聞いてくれるメーカ
ーだからだ。ユーザーの厳しい意
見を聞き、また一步步いい作品に近
づいてくれればと思う。セガ系ロ
ーブレという言葉がいつかきっと
最高の褒め言葉になる日が来ると
信じてみんなでサターンのRPG
を盛り上げていければ最高だと思
う。(滋賀県・久田樹・19歳)

作れるもんなら作ってみ!



な、なんだ〜これは。作ってみとは言っ
たものの……やりたい?

富山県・杉本又メツ(17)

サターン 川柳

来年の書初めはサターン
川柳なんていかが? で
もそれを編集部に送って
きちゃダメだぞ。

七不思議
バーチャ強りぞ
女連れ
詠み人 孤独ゲーマー

東京都・ターザム鈴木(22)

(分析) このところヒクツなほがきが目
立つぞ、キミ……

サターンよ
ポリゴンよりも処理速度

詠み人 青葉式部

月2回
多少の〇〇は認めよう

詠み人 編集者一同

広島県・ベータロメオ(14)

(解説) ポリゴン博士も時代の流れとともに引退してしまっ
たし……

山口県・四郎正満・22歳 (問題) の中に適当な文字を埋めよ。海より深く反省……

ばいけくないのがいやだかららしい(群馬県・名前がないよー)

填星劇場

新米パパ奮闘記



この男にはいくつもの詰められたドラマを
感じる……。みんな? CG集が楽しみです。

福岡県・セタサターン(13)

埼玉県・永沼純也(22)

うっうっパイにこんな暗い過去があったなん
てたまにはウマイもん食わせてやれや。

岩手県・銭蛙

そういえば学校の美術室に、ポリゴンビーナ
スってなかった? 画でできた彫像

ゲーム・くらしの知恵

〈さみしいクリスマスに捧ぐ〉

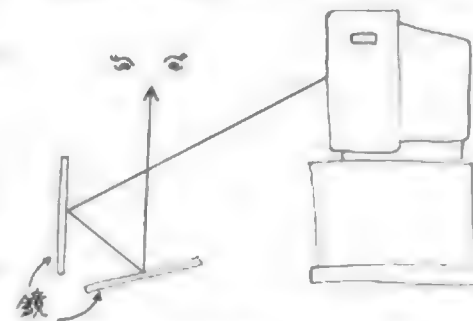
●クリスマスソングの定番
WHAM/の「ラストクリスマス」
をオプション画面でピッチを4段
階上げてプレイしてみましよう。
声が女の子バージョンに改造され
ます。クリスマスで悲哀を味わっ
たすべての女の子サターンユーザ
ーに捧げます。

(長崎県・テトリスト)

——こんなんでなぐさめになるん
かいな……。

「レイヤーセクション」をアーケ
ードモードでプレイする法)

●テレビを横においたままでアー
ケードモードにする方法。大きめ
の鏡2枚を用意して、下図のよう
にセッティングすればOK。鏡の角
度の調整が少し大変ですけど……。
(絵と文: 神奈川県・MEG・25歳)
——女性ならではの知恵っすね。男
子はお母さんに鏡借りてお試しを。



新コーナー?

いだわりのイッポン

●サターン発売初期の
何もない時代にとりあ
えず手にした人も多い
と思うけど、アタシは
最初からねらって買
いました。それは「ワン
チャイ」……。VFより
先にサターンにセッ
し、粗々しいデモ画
面にめまいを感じな
らも、ああコレが次
世代なの? と恐ろし
い感慨に浸った思い出のイ

ッピンなのでございます。何し
る編集部内でこれをクリアした
(最後までプレイした)のはアタ
シだけというイワクつき。でも、
まあ、結構楽しかったワケよ、
それなりに。(by pana)
突然ですが、あなたがこた
わりを感じるサターンソフトに
まつわる想い、思い出を語って
みませんか? これをキッカケ
に誰かがそのソフトに手を伸ば
す事を祈って……。もちろんメ
ジャー、マイナー問いません。

したが、やはりビジュアルが先に
行っていたり、着眼点はいいのに
それに固執するあまり、全体のバ
ランスが崩れていたりしてます。
でもメーカーも「これでいいんだ」
で終わってほしくない。とにかくサ
ターンもPSも現段階ではRPGは
中身がない。バーチャで言えば、
テクスチャマッピングはしっかり
してるのに、ポリゴン欠けがある
ぞ！ っのと同じです。

またセガ独自の路線を希望する
ユーザーも多いようですが、SFC
に慣れ親しんできたユーザーがふ
り向いてくれるソフトの存在も大
事にするべきだと思います。

(鳥取県・岩田哲一・25歳)

●確かにセガのRPGにおいて、こ
れぞ超大作と言える作品は他機種
に比べて少ないのは事実。俗に言
う「セガ系ロープレ」という言葉
もあまり好ましくない表現として
使われたりする。だが「リグロ
ードサーガ」や「シャイニング・ウィ
ズダム」など、システムが高く評
価されたが反響がいまひとつだっ

た作品は決してあれで終わったわけ
ではない。なぜならセガは常にユ
ーザーの声を聞いてくれるメーカ
ーだからだ。ユーザーの厳しい意
見を聞き、また一歩いい作品に近
づいてくれればと思う。セガ系ロ
ープレという言葉がいつかきつと
最高の褒め言葉になる日が来ると
信じてみんなでサターンのRPG
を盛り上げていければ最高だと思
う。(滋賀県・久田樹・19歳)

作れるもんなら作ってみ!



な、なんだ〜これは。作ってみとは言っ
たものの……やりたい?

富山県・杉本又メツ(17)

サターン 川柳

来年の書初めはサターン
川柳なんていかが? で
もそれを編集部に送って
きちゃダメだぞ。

七不思議
バーチャ強リを
女連れ
詠み人 孤独ゲーマー

東京都・ターザム鈴木(22)

(分析) このところヒクツなはがきが目
立つぞ、キミ……

サターンよ
ポリゴンよりも処理速度

詠み人 青葉式部

月2回
多少の〇〇は認めよう

詠み人 編集者一同

広島県・ベータロメオ(14) (解説) ポリゴンよりも時代の流れとともに引き受けてしまった……

山口県・四郎正満・22歳 (問題) の中に適切な文字を埋めよ 海より深く反省……

ばいけなのがいやだかららしい(群馬県・名前がないよー)

てんせい げきじょう 填星劇場

新米パパ奮闘記



この男にはいくつもの秘められたドラマを
感じる……。みんな? CG集が楽しみだ。

福岡県・セタサターン(13)

埼玉県・永沼純也(22)

うっうっパイにこんな暗い過去があったなん
てたまにはウマイもん食わせてやれや。

岩手県・銭鋳

そういえば学校の美術室に、ポリゴンビーナ
スってなかった? 画でできた彫像。

ゲーム・くらしの知恵

〈さみしいクリスマスに捧ぐ〉

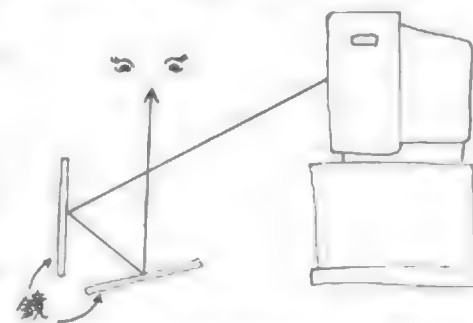
●クリスマスソングの定番
WHAM/の「ラストクリスマス」
をオプション画面でピッチを4段
階上げてプレイしてみましよう。
声が女の子バージョンに改造され
ます。クリスマスで悲哀を味わっ
たすべての女の子サターンユーザ
ーに捧げます。

(長崎県・テトリスト)

——こんなんでもぐさめになるん
かいな……。

「レイヤーセクション」をアーケ
ードモードでプレイする法)

●テレビを横においたままでアー
ケードモードにする方法。大きめ
の鏡2枚を用意して、下図のよう
にセッティングすればOK。鏡の角
度の調整が少し大変ですけど……。
(絵と文: 神奈川県・MEG・25歳)
——女性ならではの知恵っすね。男
子はお母さんに鏡借りてお試しを。



新コーナー?

いだわりのイッポン

●サターン発売初期の
何もない時代にとりあ
えず手にした人も多い
と思うけど、アタシは
最初からねらって買
いました。それは「ワンチ
ャイ」……。VFよりも
先にサターンにセッ
し、粗々しいデモ画面
にめまいを感じながら
も、ああコレが次世代
なの? と恐ろしい感
慨に浸った思い出のイ

ッピンなのでございます。何し
る編集部内でこれをクリアした
(最後までプレイした)のはアタ
シだけというイワクつき。でも、
まあ、結構楽しかったワケよ、
それなりに。(by pana)
突然ですが、あなたがこだ
わりを感じるサターンソフトに
まつわる想い、思い出を語って
みませんか? これをキッカケ
に誰かがそのソフトに手を伸ば
す事を祈って……。もちろんメ
ジャー、マイナー問いません。



●このポーズ、どう見たってう○ちゃん
くスタイル……。しかも場所が場所だ
から野○○/ うーん、ぶわ/
(埼玉県・「デモン・ヒル」宅急便)
——食事中のみなさん、ごめんなさい。

12月号P.60

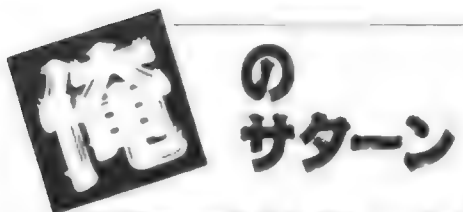
おはしたなやウルヴァリアン

も……もう
ちよっと……

ナイスポーズ
です

●僕はついにバーチャスティック
を買った。しかしこれが悲劇の始
まりだった。あまりの使いづらさ
に絶句した僕は自転車のカゴにそ
れを乗せて中古に出そうとした。
しかし「レバーがイカれてますね。
これでは買い取りできません」と

の答え。呆然としながら行きつけ
のゲーセンに行ってみると数日前
に閉店していた。さらに帰る途中
の坂道ですっ転んだ。僕は泣きた
くなった。(千葉県・MEGA巻号)
——木人というよりは、単なるみ
じめ……。もう運気回復した？



クリスマス・イブにサンタさんにもらうサタ
ーン。このサターンが1年間で一番売れる。(埼
玉県・カクカク・ラファール) 去年のサ
ンタは今年のサンタがうらやましい……。

「ボンバーマンSS」をセットすると一定の確
率で爆発するロシアなサターン。(静岡県・
理不尽丁・22歳) ——初期ロットに多くみ
られる……とか続きそう。

サターンによく似ているが、よく見たらホン
ン製のワンダーメガノ(秋田県・佐々木主
税・23歳) ——決して当方のミスによる誤植
ではありません ああ、神様……

ふてきな奥さん
& 予備軍

知るべきお子サマ特集

♥バーチャにハマったダンナに
負けてサターンを購入し、キッ
チンゲーマーと化した私の最大
のライバルは5歳になる娘。彼女
はゲーセン通いのダンナにひつ
つき、「バーチャノ バーチャ
ノ」と歓喜の連呼。我が家でも
対戦で武者修行の日々。ハメ
技でしごきまくるダンナの攻撃
にも耐え、今ではジャッキーを
使ってバックナックル、コンビ
エルポー、ジャンピングニース
タンブを駆使する彼女に私は全
然勝てません……。でも、ぶよ

通のスケルトンTがピンチで首
を回すのを見て「あれじゃあお
茶飲めないねえ……」とつぶや
く娘が私はとても好きです。

(新潟県・川柳清佳・26歳)

♥私は妊婦のバイ使いです。し
かしまだ初産しか出せない私は
不運にも2カ月前早産しかかり
入院。そんな中、アキウ使いの
主人が最近バイを使いたし、す
んなり7段を出してしまった。悔
しすぎるノ 私のそんな悲し
みを癒すのはお腹の赤ちゃん。た
ぶんフワフワキックでもしてい
るのでしょう。激しくお腹を蹴
ってくるのです。きつとなくさ
めめつもりなのね。けど、カゲ
のダウン攻撃の練習はやめてね。
その時はもう、早・産……。 (北
海道・バイ・チェン・26歳)
——生まれる時はこれで一発!

ひとこと from
地球人

- ◆Vサターンをニセモノと呼ぶのはや
めてください。(北海道・I.S.)
- ◆そろそろ「袋とじ」のページが必要
だろう。(東京都・T.Y.)
- ◆もっと「毒」なコメントも読みたい
です。(千葉県・R.M.)
- ◆サターンを落とし、破壊してしま
いました。くやしい。(埼玉県・M.O.)
- ◆何とノ 冬は「ボーナス」という名
目で出るらしい。(東京都・D.S.)
- ◆今、家の外は、ふぶいています
(北海道・H.S.)
- ◆クォヴァディスの発音のしかたがわ
からなくて予約に行けません。クォの
部分がとくに。(埼玉県・M.N.)
- ◆どっかにオレみたいなPC-Engine
から移行してきた人はいないのかな
あ? この本を見てると、み〜んなメ
ガドライバーみたいだよな。(東京
都・T.Y.)

INFORMATION

土星人の環

身のまわりのバカな話や、怒っ
た、感動した話など、なんでも
panaさんにぶちまけましょう。
イラストはがき歓迎

ふてきな奥さん&予備軍

ハードとソフトの購入層は圧倒
的に男性ですが、その恩恵に浴
しているのは奥様や彼女なわけ
は!? おはがき待ってます。

サターン川柳

サターンにまつわる現象、感情
などを5・7・5 (ときには7・
7) で詠んでみませんか。詠み
名と解説も添えてね。

ナイスポーズでえす

に見えてしょーがないノ
という写真を本誌で発見したら
そのシチュエーション描写も添
えて教えておくんまし。

鎮星劇場

サターンのおバカな4コママン
ガを考えよう。描き方は鎮星画
廊と同様に、黒ペンで大きめの
文字で書いてね。

侃々調々

ユーザーの本音を、テーマ別「侃々調々(テーマ名)」、フリー「侃々調々・
いいたい放題」に分けて募集しています。なるべくはがきに簡潔な文
章をお願いします。

俺のサターン

俺のサターンはこんなサターン。
とっぴでオリジナルなネーミン
グとその定義を書いて送ってち
ょうだいね。

ゲーム・くらしの知恵

あなたのサターンライフをちょ
っぴり快適にするアイデアを教
えてちょうだい。実用性にはあ
んまりこだわってないっす。

鎮星画廊

サターンソフトのイラストをはがきに黒ペンで
描いて送ってください。はがきサイズの厚手の
紙に描いても結構です。ただし、カラー、鉛筆
の使用はご遠慮ください。

VOYAGERはセガサターンユーザーの声を読
者やメーカーに読面を通して届けるコーナーで
す。当ページでは、読者自らが作る楽しい企画
案も募集しています。サターンをプレイした感
想などもどんどんお聞かせください。

●VOYAGERへの投稿は……

下記のあてさきにコーナー名を明記してはがき
でお送りください。採用者全員(ひとことを除
く)に図書券500円分を、さらに優秀作品にはお
好みソフト('95年12月末までに発売されたサタ
ーンおよびMDソフト)を差し上げます。

12月8日号の
ごメンナリ

12月8日号P.198で「草原朋美テレカ」の提供元がキングレコードとなっていますが、
パイオニアLDCの誤りです。12月22日号P.44で「ピクシー・ガーデン」と「サイレン
トメビウス」のジャケット写真が逆になっていました。それぞれお詫言申し上げます。

あて
さき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株
「セガサターンマガジン」編集部「VOYAGER(各コーナー名)」係

Dragon Force

第4回

Scramble



年末年始いかがお過ごしでしょうか。カラーページでは久々にゲームシステムの詳しい紹介をやってるぞ。今号もよろしく!



新年を迎えて開発も順調! 除夜の鐘は家で聞けるといいね……!

このコーナーも本来なら迎えるはずのなかった新年を迎えました。何にせよ新しいのはいいことです。過去は忘れて前向きにいきましょう。というわけでキャラ達からも新年の挨拶をどうぞ。ウェイン「新年おめでとう。今年も僕なりに頑張るのでよろしくお願ひします」。

ティリス「新年を迎えてまた新たな気持ちで頑張ろうと思います。皆さん温かく見守ってくださいね。あけましておめでとう。ミカツキ「謹賀新年。……何か他には? ミカツキ「ない。武士に二言はない」。はあ、そうですか……ふう。

ノルンの語る世界の歴史 森の民の口伝集より

繁栄の時代

6人の女神の1人であるアステアは、レジェンドラをこよなく愛しました。彼女は神々の姿に似せて3つの種族を作りました。初めに作られたのがエルフ族です。彼らには長き寿命を持たせ、文化の創造と成熟を担わせました。次に人間族が作られました。彼らには短い寿命の代わりに繁殖力を持たせ、古き文化の刷新と、新たな挑戦を担わせました。そして、最後に獣人を作りました。

彼らにはエルフ族と人間族の中庸を与え、両者の調停を担わせました。

*

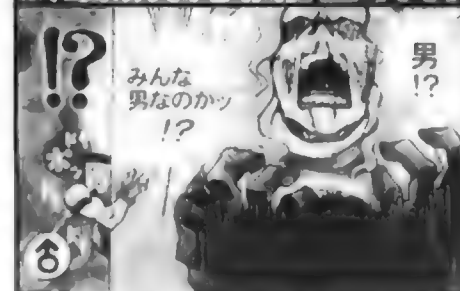
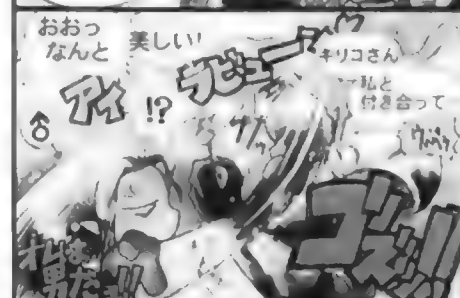
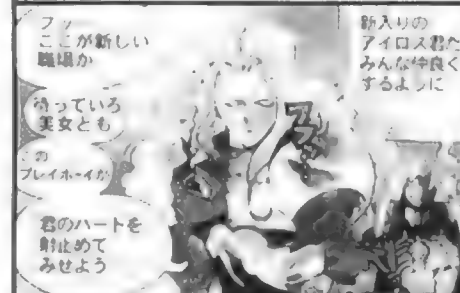
アステアは他の5人の女神がハー・スガルドから去った後ちとどまり、レジェンドラは彼女の慈愛を受け、大いに繁栄しました。エルフは調停のうちに文化を育み、人間は未来を切り開き、獣人はその間に立って両者の行きすぎを抑えました。こうしてレジェンドラは、その輝かしい時代を迎えていたのです……。



これは女神アステア様がこの地に降り立った頃の話じゃ。この時代は皆一様にアステア様を敬い、人々は幸せに暮らしていたそうじゃ。そう、マドルクがこの星に来るまではな……。

薔薇色の桃源郷

~アイロスのらぶ大作戦~



そろそろヤバイか 12/8~12/22

しんのすけの 今週の開発日記

こんにちは。キャラデザイン兼雑用担当のしんのすけです。突然ですがこの場を借りて告白します。

実は昨日、机の上を整理してたら、出てきたんですよ、スケジュール表。開けたら最悪! 超遅れ! 全然然作業進んでネエでやんの!! いろいろ雑用があったからねー。でも、大丈夫! この記事をみんなが読む頃にはちゃんと終わらせているハズ(と思う)っすから……!

あれ? 待てよ? まだ顔絵何人分

が残っていたよなあ……。イベントビジュアルの追加もあってチェックしないとダメだし、そのための設定も描かなくちゃ(泣)。

旅に出る! いや止めないでくれ、みんな、ちゃんと帰ってくるよ。

発売日になあ。

……というわけで、机と自分をつなぐ手錠が少し痛いけど、マイペースでガンバろうと思います。みんなもオーエンしてね。ではまた。

追伸 しんのすけにはげましの便りを!

私のすべて(?)を見せましょう

データ

本名：ジュノーン・ゼ
ル・ニアス

年齢：23歳

身長：63kg

3サイズ：93 59 88

視力：左 1.2 右 1.0

性格：決断力に富む。や
や高飛車。

殺し文句：私の邪魔をす
る者は例え神
であろうと斬
る！



ジュノーン編

私の名はジュノーン。先頃、私の父である先代の王が崩御したため王位を継ぐことになった。私は幼い頃からそうなることを前提として父王に厳しく育てられていたが、いざ王となってみるとやはり少々荷が重いと思っている。というよりは、私自身は戦士でありたいと思うからだろう。城内だともう落ちつかないし守られているようで嫌なのだ。自ら戦場に赴き戦うほうが性に合っている。

私は常に強くありたいと思う。他の者に侮られるのは私が最も忌み嫌うことだ。嫌うことだ。だから、いつも仮面をつけている。私の根源的に持つ、そしてあらがえない弱さを隠すために。



ドラゴン・フォース カルトクイズ

今月もきてる間だけ、
Q5なんて出たら絶対
正解！(なら出すなよ！)

- Q1 完成間近(!?)のこのゲーム。開始当初に選べるキャラは何人？
- Q2 魔法都市として有名な国は？
- Q3 トリスタン国の特産物は？
- Q4 ジュノーンの臣下のキリコ。エルフ族出身の彼だが、彼の妹は現在どこの国にいて何という名前？
- Q5 全身を黒の鎧で固めているジュノーン。さてこの鎧、兜から何から合わせると全部で何キロになる？

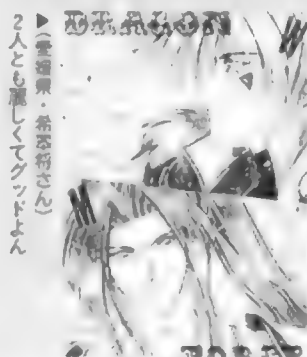
次号予告

今回は1カ月後ということで、ゲーム自体もほぼ完成しているハズ。開発者の断末魔の叫びとともに通常コーナーを楽しくやっていきましょう。みんなの声を聞けばスタッフもさっと元氣百倍/お便りもバンバン紹介する予定。次回もよろしく。

待ち人さん達のお部屋

このコーナーで読者募集してキャラクターを追加しませんか？ チョイ役、悪役でもよいのですが2~5人ほど無理ですか？ ただ要望しただけではダメかと思ったので読者募集キャラ第1号を考案しました。よろしければ使ってください。(茨城県・鬼面兵団さん) スペースなくて載せられなくてごめん。でも今からはちょっと…。2にでも期待か？

▼(栃木県・タツローさん) あんなに……。このゲーム 全年齢推奨モンなんだぞ！



2人とも凄くグッドよん
▶(愛知県・希志裕さん)



バン吉&はっしーの 欲しがりません勝つまでは!

は：こんにちは一、はっしーです。今日は戦闘についてみんなに話したいと思うんだ。いいだろ/ バン吉?

バ：ガハハハ~ あたぼーヨ// やっと俺様の出番がきたか。

は：はいはい、後でゆっくりしゃべらせてあげるから静かにね。「ドラゴン・フォース」の見たところは、なんといっても戦闘だね。なんてたって最大100人対100人のバトルシーンは、見る者を圧倒させる力があるからね/ だけど、ちゃんと戦略性があるんだ/

バ：ガハハハ~ そのとおり、ちゃんと戦略性があるのだ/ それは……。

は：はいはいお菓子あげるから黙っててね/ 「ドラゴン・フォース」の登場キャラはみんな技を修得しているのは知っているよネ/ でっ、

その技は、ただ発動すればいいってものじゃないんだ/ その時、その場所でも有効な技を発動することこそ勝利への近道なんだ/ 技には、ある範囲にしか効果がなかったり、下手をすると自分の部下にダメージを与えるものまであるんだ。回り込んで敵の兵士を囲んでみたり、後退したりして自分の有利な状況を作っていくといけないんだ/ もちろん、自分の兵士を操作できるわけだから敵の技をよけることだって可能なんだ/

バ：俺様の辞書に「後退」などないのだ// 我が精鋭なる兵士達よ// 前進あるのみだ~ /

は：はいはい。みなさんは、バン吉みたいに兵士を無駄にすることなく、戦略性をもって戦闘を楽しんでね/ それじゃ//

バ：グオー、俺様の軍隊がやられていく……!!

お便り&イラスト募集

今回は1カ月後と時間もたっぷり。皆さんからのイラストやお手紙をスタッフ一同首を長くして待ってるからね/ お便りの宛先は、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株式会社「セガサターンマガジン」編集部「ドラゴンフォース・スクランブル」係まで。よろしくね/

150万人の「WA大戦略」プレイヤーに贈る

愛と勇気の ワールドアドバンスド大戦略

プレイヤーズ
ROOM

そろそろ全陣営でエンディングまで達したという強者が手始めつつある「WA大戦略」の、ユーザーの憩いの場がこのコーナーだ。当社比120%のあふれんばかりの情報が、今回も山盛りを用意されているぞ。

猪野清秀

「WA大戦略」の制作チームに、地中海方面をテーマとした戦略ゲームを作ってほしいと切望する、愛と勇気と希望と感動のシミュレーションゲームライター。最近仕事で対人のプレイをし、あらためて「WA大戦略」に惚れ込んだ模様。発売予定のモデムを使って、通信回線でデータを送れば家に対戦できるのに……と夢はふくらむばかりの今日この頃。

目指せ大勝

難関マップパーフェクト攻略

日本編：マタニカウ川の攻勢

作戦時期：1942.9.11～1942.9.30

△敵を油断させ、一気に司令部を狙え!△

このマップの第一のポイントは、急激に登場ユニット数を増やさないこと。少しずつユニット数を増やしていくと敵第5海兵連隊は、始めから多数のユニットがいる青葉隊のほうが強敵だと思いこみ（あるいはプレイヤーの軍が弱小だと油断し）、かなりの数の砲兵をマップ右側に移動しはじめる。

次に、自軍の戦力の中で重巡や軽空母を持っている場合はそれを出撃させ、同時に空母に搭載できる97艦攻や99艦爆などの航空機も用いて、第5海兵連隊の司令部を一気に叩く。戦闘機は零戦の1ユニットもあれば十分だろう。またこの時、97重爆を二式大艇に進化させておくと非常に楽。爆撃力はあるし、港でも補給できる優れ

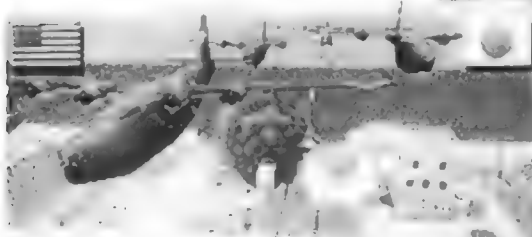
ものだ。陸上戦力は自軍司令部に突入されないよう、守りの戦力を置くだけでOK。配置しだいでは、97式中戦車1台ですむ。

爆撃を繰り返せば、第5海兵師団の司令部はすぐに落ちる。後は歩兵などの陸上ユニットを数個配置し、空港を占領しつつ前進させる。陸からの侵攻は青葉隊に任せてしまえば、第1海兵連隊の司令部も、プレイヤー側は航空攻撃と艦砲射撃を行なうだけで、楽々と陥落させられるハズだ。

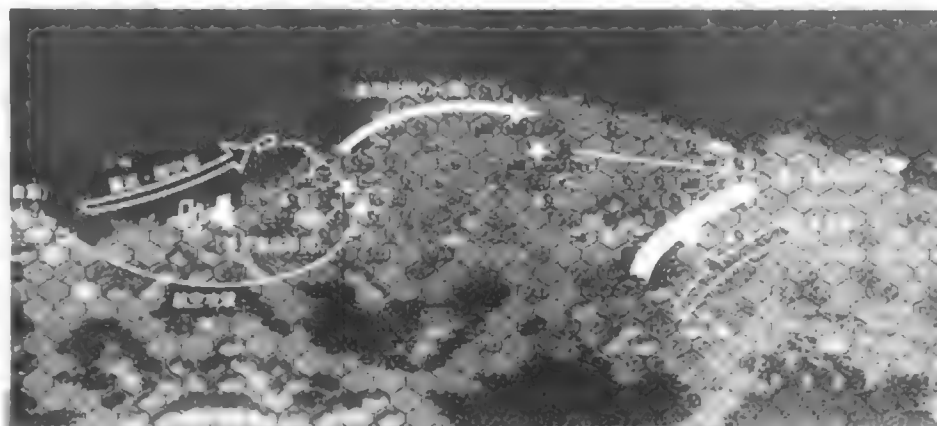
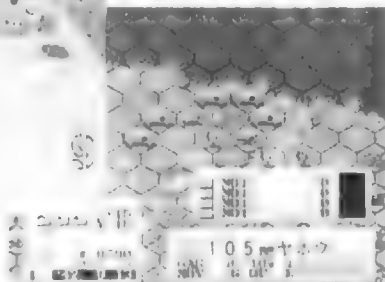


最初は陸上ユニットはあまり配置する必要はない。写真の位置に97式中戦車を置けばOK

作戦がうまくいけば、第5海兵連隊の司令部は楽々と青葉隊のほうに移動していくのだ



強力な爆撃力を持つ二式飛行艇を使って敵司令部を攻撃すれば、早期に陥落させることも可能



勝利条件

大勝	15ターン以内に敵全司令部を破壊
勝利	全敵司令部の破壊
敗北	自国司令部の破壊

作戦地図

二式飛行艇

二式飛行艇	陸上攻撃機	航空
2	1 1 4	4 2
40	40	50
40	40	50
50	40	50

97式中戦車から進化させられるナイス兵器。飛べ、走れ、潜る、爆撃、補給、補充が可能なのだ

近衛兵

近衛兵	歩兵	歩兵型
4	50	2 1
10	30	60
10	30	60
10	30	60

このマップでは陸戦をする必要はない。占領任務のため、足の早い近衛兵が活躍する

歴史コラム

ガダルカナル島では、実際には凄惨なまでの戦いが繰り広げられた。上陸した米軍の兵力を甘く見て、また制空権を奪われた日本軍は十分な兵力を確保できないままに攻勢を開始した。夜間の戦艦による艦砲射撃の支援などもあり、

一時は目標地点であるヘンダーソン飛行場を確保しかけるもかなわず撤退。その後は絶望的な戦いを繰り広げることになる。さらに補給はつき、医薬品や食糧も欠乏し、翌年の撤退までに、戦死者数以上の病死者・餓死者を出すのである。

史実では?



衝撃

「WA大戦略」の世界に潜む

恐ろしい超兵器?

すでにお気づきの方も多いと思うが、「WA大戦略」には恐怖すべき兵器達が存在している。まるで時空を超越したかのような容貌・能力を持つ彼らは、戦局にはほとんど影響を与えないものの、確かにゲーム中にいるのである。ここではそれらの兵器について解説することにしよう。

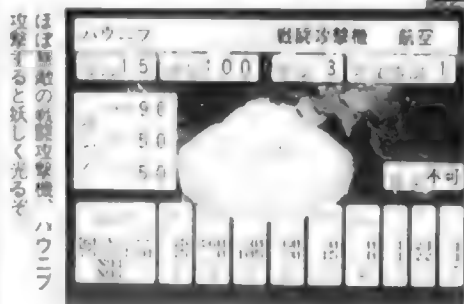


アメリカ軍の最終・必殺兵器、機械化兵の姿。初めて見たらびっくりするよね。

ハウニブ 日本軍キャンペーン中にドイツ軍として登場

日本軍の最終マップ「インド攻防戦」にてドイツ軍ユニットとして登場。試作兵器らしく量産されないが、対地・対空ともに暴力的なまでの攻撃力を持つ。搭載砲は戦艦アニメから推測するに、レーザー砲らしい。ドイツ空軍では実際に円盤型の飛

行物体を設計し、その一部が飛行にも成功したとされている。だがゲームに登場するこれは、むしろ某UFO研究家による特番で登場したイラストを元にしたものと思われる。



主装備のレーザーで日本軍戦車を掃討! ……なんか違うゲームのようだね

恐竜

アメリカ軍キャンペーン中に日本軍として登場

アメリカ軍の最終マップ「レイテ島上陸作戦」にて日本軍として登場。森の中に隠れているので、わかりにくいかもしれない。対空攻撃力はな

いが、火炎を吐き、戦車や歩兵を業火に包んでしまう。

当然のことながら当時の日本軍が恐竜を兵器として使用した事実はどこにもない。なおこの恐竜は、ティラノサウルスのようである。



火炎で戦車をなぎ倒す恐竜。日本軍には恐竜使いでもいるのだろうか?

対地攻撃力は暴力的なもので、移動できず、対空能力もないのが救い

機械化兵

日本軍キャンペーンにて米軍として登場

日本軍の最終マップ「アメリカ西海岸上陸作戦」にてアメリカ軍として登場。平均的、だが凶悪な攻撃力を持つが、移動力が遅いのがタマに傷。戦局に影響を与えることはない。こちらで資料の限りにおいて、米軍がこのようなパワードスーツを製作していたという裏付けはない。何かの小説にでも登場したのかな?

対地・対空に強力な攻撃力を持つが、移動力が遅いので、近寄りやすいが足が速いので、近寄りやすい



集まれ同士よ!

～投稿コーナー～

■今、日本軍でプレイしているのですが、「アメリカ西海岸上陸作戦」のマップに出てくる、フライングラム、機械化兵、未確認飛行物体について説明してください。(山形県・小川正彦)

●機械化兵と未確認飛行物体についてはそれぞれ今回、前回説明したとおり。フライングラムについては、今後「超兵器・未完成兵器辞典」のコーナーで解説する予定。

ハウニブをはじめとする珍兵器については、他にも愛知県のパ・N.サカイさん、東京都の10月の山根さん、福岡県の小柳順一さんなどからも報告をいただいた。みなさん、レポートありがとう。

■質問です。日本軍でプレイしているのですが、後半戦で役に立つ

戦闘機は疾風と紫電改、そしてそれらはそれぞれ97式戦と紫電から進化するのだろうと考え航空ユニットの半数近くを隼にしました。しかし二式大艇のように、爆撃機が陸上攻撃機に進化するというのなら、艦上戦闘機の零戦が局地戦闘機の紫電改に進化したりするのでしょうか? 僕の隼達は疾風に進化してくれるのでしょうか? 一生隼は嫌だ!

(宮崎県・P.N.肺結核アリチソ)

●すでに進化表からわかっているかもしれないが、零戦は烈風に進化するし、紫電改は雷電から進化する。隼は残念ながら、どこまでいっても隼。最終的には「多少は」強い、隼3型にまで進化するので、それで我慢しよう。



中小兵器図鑑(4) T-26(ソ連)



イギリスの軽戦車ピッカース6tEをライセンス生産した戦車。初期生産型は機銃搭載の小型砲塔を2個持ち、手動で砲塔を旋回する、特異な形をした戦車だった(怪獣ヒドラを想像するとわかりやすいかも)。主に生産されたM33型は、45mm砲を搭載している。これの改良型M37型などと合わせ、全部で1万2千両もの台数が生産されている。

同戦車は大戦前夜や大戦初期の戦いにおいて、同時期に生産されたBTシリーズなどとともに、スペイン内乱やノモンハン事件、独ソ戦などに投入された。歩兵や日本軍の戦車

相手なら十二分な活躍ができたが、ドイツ軍戦車に対してはかなり苦戦したようである。

なお同車両のバリエーションとし、車体を流用して射程50m・40回までの放射が可能な、火炎放射戦車OT-130が存在する。



T-26は34台登場するまでのソ連軍主力戦車。弱くもなしに強くもなしというところ

投稿超募集

当コーナーでは「WA大戦略」に関する投稿を年中無休で募集中。当ゲームに関することを言葉や絵に託し、下の宛先まで送ってほしい。特にイラストが不足気味。気合いの入ったハガキを待ってるぞ。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F
ソフトバンク株
セガサターンマガジン編集部
「愛と勇気のWA大戦略」係まで

サターンを使って
全世界にアクセス

Internet SATURN

DE

世界に

超基礎編

今、なにかと話題の「インターネット」。そのインターネットがサターンを使って楽しむことができる／……と言われても、いったいどうすればそれができるのか、そもそもインターネットって何なの？ と思っている読者も多いはずだ。もちろん、「それを知らない人でも使えるようにする」というのがInternet SATURNの目的なんだけど、この際、インターネットがなにかを知っておいてもソンはないだろう？



サターンはもちろん「ゲーム機」だが、その性能や操作性(パソコンよりずっと簡単)、そして普及度から、家庭での情報端末としての利用法をたくさん企業やクリエイターが考えている。その先陣を切ったのが、日産とセガの共同プロジェクトだ。日産が提供するホームページをはじめ、家族で楽しむためのさまざまな情報を、サターンとインターネットという組み合わせで得られるようになる。すでにプロトタイプが発売、3月頃から本格的に始動する。

サターンで
インターネットが
できる
ようになるんだ

で、結局みんなこのことがわからないみたい。そこで、サターンでインターネットに接続するシステム「Internet SATURN」を開発した、アプリックスの郡山社長に聞いてみた。

郡山 まず、よく言われるのが「インターネットにアクセスできるからって、サターンを買い損ない」ってことですけど、それは当然のことなんですね。ただ、サターンを持っていて、そこに1万円ちよつとの出費でインターネットにアクセスできちゃったらハッピーじゃないですか。私達は、サターンを持っている人が、「あつ、こんなこともできるんだ、ラッキー！」と思えるようなものを出していくつもりなんです。

編集部 経済的な面以外でも特徴が？

郡山 今回の「Internet SATURN」ではマルチCPUを非常にうまく利用したんです。ネットワーク通信っていうのはかなりヘビーなので、通常のハードだとハードディスクや専用のインターフェースも持たなければいけないんですけど、サターンはCPUでそれを補える。例えば、少ないメモリの細かな管理やデータの圧縮を1つのCPUが専門に処理することで、大容量の

メモリやハードディスクがなくても遜色がないものが作れる。そして、アプローチを変えれば、パソコンより優れたものが作れるというのがサターンの強みで、「Internet SATURN」でできてパソコンではできないものっていうのが結構ありますね。

編集部 では、インターネットに手軽にアクセスできることで、ユーザーは何を得られるのでしょうか？

郡山 うーん、自由が手に入るということです。それはいい点も悪い点もあるんですけど、どこにでも行って、何でも見られる。極端に言ってしまうと、アダルトもあるし、いろんな国や思想の暴露が見えてくる。

例えば、最近面白いと思ったのが中国の政府がやってくるホームページと台湾のホームページ。中国政府のホームページでは「ここは中国の古来からの領土で独立国家ではない」と説明が出ているのに、地図上をクリックして台湾のホームページにリンクで

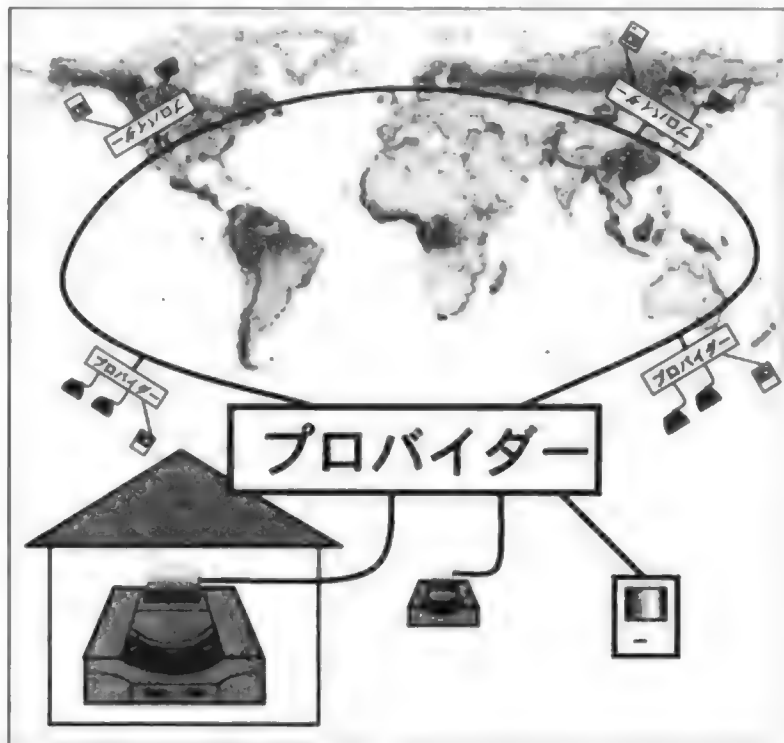
インターネットは巨大な企業体ではない

「インターネット」という単語は聞いたことがあるけど具体的なことはよく知らない、という人は、そこから情報を得ることができると言う、テレビ局のようにインターネットという大きな企業が運営している、「世界を網羅した一大通信事業」というイメージを浮かべてしまうだろう。確かに、実際に使ってみなければ理解できないのはしかたのないことかもしれない。

結論から言うと、インターネットは1つの企業体ではない。では、いったいインターネットとは何なのだろうか？ わかりやすいものに例えれば「世界の主な電話局につながった

電話機が、目の前にある？」ということだ。「何だ、電話機と変わらないだろう」と言われそうだが、ある意味でインターネットは国際電話なのだ。違う点は、その情報が声(音)だけに限定されないというところ。つまり音はもちろんのこと、画像や動画、そしてプログラムと、実際の「モノ」以外はすべて扱うことができる。

そして主な電話局にあたるものがインターネットではプロバイダと呼ばれる。これはほとんどの場合、企業が運営しているが、このプロバイダを入り口として、我々一般ユーザーが加入し、インターネットを利用することとなる。



飛ぶと、「ようこそ中華民国へ、我々が本当の中国です」って書いてある(笑)。

こんなふうには、インターネットはどこにでも行って、何でも見られる。今は本当にその垣根がない。だから面白いものもあるし、気持ち悪いものもあるし、いやらしいものもあるし、もう著作権を完全に無視したようなものとかいっぱい出ている。そういう意味では、とにかく安くアクセスできるんだって、これほど面白いものはないんじゃないかな。やっぱり20〜30万円かけてやるものでも、インターネットカフェで500円を払ってやるものでもなくて、ちよつとお父さん、お母さんが寝たあとに茶の間でできれば楽しいんですよ。

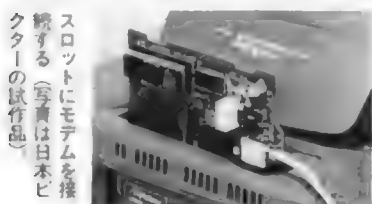
編集部 でも、ゲーム機をつなげるということになれば、何らかの規制やアクセス制限が設けられるのでは？

郡山 恐らく、社会のニーズとしてもアクセスプロバイダーのところで、何らかのこ

そもそもモデムを使った通信とは

インターネットを話すなら、モデムについても触れなければならない。公衆回線を使って「通信」するためにはモデムが必ず必要だからだ。

モデムをごく簡単に説明するならば「変換器」となる。これはコンピュータ（この場合サターン）に「通信相手に“××”と送りなさい」と命令すると、自動的に電話で流せる信号に変換してくれる機械だ。もちろん相手から送られてきた信号も、



スロットにモデムを接続する（写真は日本ビクターの試作品）

自動的に変換してくれる。これとコンピュータを接続することで、電話線を使った通信が可能になる。

モデムが登場する前は、「音響カプラー」という機械に受話器を載せ、直接「ピー、ヒャラヒャララ〜」という音を相手に送っていた。ただしよく音落ち（処理落ちと似たようなもの）がしたので、今ではその座をモデムに譲り渡している。

俗に言う「パソコン通信」とは、このモデムを使った通信のことを指す。これからはサターンの他にビビンなどでも通信ができるようになるらしいので、そのうち「コンシューマ通信」なんて言葉ができるかもしれないが……。

ではインターネットに入るためには？

それでは、肝心のインターネットにはどうやって入れるのだろうか。サターンでできるからと言って、本体だけあればいいというわけではない。上で書いたとおり、（セガなどから発売される専用の）モデムが必ず必要になる。

しかしモデムに電話線をつないでも、すぐインターネットに入ることにはできない。引っ越してきた時、住民登録をしなければならないのと同じように、インターネットの世界の役所に行って住民票を申請しなければならない。これをインターネットの世界では、IDとパスワードの取得という。IDは家の住所、パスワードは家のドアの鍵に例えられる。この

2つを登録しなければ、参加はできないわけだ。

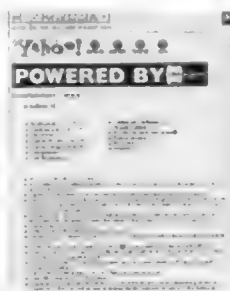
そして、ここで前出のプロバイダがポイントになってくる。ここは世界の通信網を中継するだけでなく、インターネットへの窓口にもなっている。つまり役所だ。ユーザーはプロバイダに対して「インターネットを利用したい」と申し込む。すると後日、IDとパスワードがプロバイダから送られてくる。これでやっとインターネットの世界にアクセスすることができるようになる。プロバイダは企業なので、登録の際にはお金がかかるが、その設定も、時間単位や、月額一定の料金など、まちまちだ。ここは思案のしどころかも。

ドアを開けばそこはもう世界

はっきり言ってしまえば、手続きが結構面倒くさい。しかしそこさえ乗り越えれば、目の前に新しい世界が広がる。インターネットの世界の広さは半端じゃない。多分、一生かかっても世界を回るのは不可能。しかし、だからこそ毎日探索してしまうのだ。

ただし、利用しすぎには要注意。安いとはいえ1日2時間使ったとすれば、1か月で約60時間。この料金に、通常の電話代がかかることも忘れないでほしい。電話局から請求書がきてその額の多さに目を回す、なんて話を、筆者は今でも聞く。そのためのコツもいろいろとあるのだが、それはまたの機会に。

インターネットを始めた人ならば、誰もが最初にいくと書かれている「Yahoo!」も、さまざまな場所への窓口となっている。いわば、インターネットでの案内屋さん。



マックにリンクされている、吉戸氏の母校。彼はここを脱出していくので、電話代は3分10円と格安。その上、上らないので、ゆっくりとインターネットサーフできる。

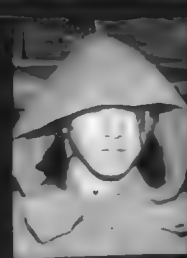
私のインターネット活用法

個人的に、インターネットがブームになる前から利用していたので、突然ブームになって真逆にスピードが速くなったのには非常に困ってしまっていた……。

とりあえず週に1度ぐらいのペースでアクセスして、世界中のニュースを見て回っています。もちろんサターンやPS、NINTENDO64のニュースもあるので、そこは重要な情報源……。

mixmaster morris、warp、orbital、faxなどなど、これらのレーベルやアーティストはテクノ、アンビエントマニアの間では重要であるにもかかわらず、一般的な知名度は低い。そんな彼らの情報を得るために、ぼくはインターネットを導いた。特に重要しているホームページが、mixmaster morrisが主催しているページ（www.southern.com）

個人的に、この世界中というのがくせ者で、当然日本語だけでなく英語のニュースもある。ということは英語をちゃんと読まなければ、ひょっとすると大事な情報を逃す恐れがある、という嫌なこともあります。仕事で使っているもので、こんな時は心算になります。それを差し引いてもインターネットには魅力的な場所がたくさんあります。



J.O. 央戸



折原光治

ントロールが入る形になるでしょう。子ども達に無銭でお金を運われても困るわけだから、例えばプリペイドカードのような方式にして、毎月1,000円とか3,000円程度までアクセスできるような契約をする。それから、それを使った場合、契約で限られた範囲内しかアクセスできないとかっていう規制もかけるかもしれない。「ファイアウォール」って聞いたことがあるか？ 外から不法侵入されないためのサーバーセキュリティシステムがあるんですよ。うちも社内の情報やデータを保持して行かないように「ファイアウォール」をたてて、そこが一旦中絶してます。じゃないとハッカーにやられますから(笑)。その逆パターンなんですね。要するに、外に出る行く時、あなたはここはアクセスしていいけど、こっちはダメだとかって制限をする。実際、共産圏では、あるコンピュータを經由してしか情報がとれないように

して、アダルトや共産主義に反するような情報を見られないようにしているんです。まあ、年齢ごとの制限はつけるべきでしょうね。私も5歳になる子どもがいるんですが、やっぱり、今すべてを見られるのは嫌ですからね。でも、逆に中学生になったら、全部見てほしいなど。大人のいやらしい部分も、悪い部分も、世界の国々の政府が何を言ってるのかも。それは、すごく重要だと思っただけです。いろんな見方や考え方に触れることってすごくいい経験になる。要するに海外旅行と同じですよ。インターネットなら、「80日間世界一周」を読むのと同じように、どんどん情報を見ていくことができる。いろんな経験や人に触れたり、考え方を知ったり。「こいつバカだな」というのもあれば、「こういうのもあるんだ」とか、「こいつ何やってるんだろう？」とか、「つまんない」とか。つまんないけど、それもまた面白いんですよ。

株アプリックス 代表取締役 郡山 龍

アメリカのマイクロソフト社で日本版OS/2の開発マネージャーを務め、帰国後、株アプリックスを設立。早くからマルチメディア制作環境の研究・開発を行っていた。サターンの標準CD制作ツール「CDWriter」や、今回の「Internet SATURN」など、サターンに関わりは深い。個人的には「バーチャコップ」や「種バロ」。「ボンマーマン」など、「スカッと爽快なゲームが好き」（郡山氏）だそう。

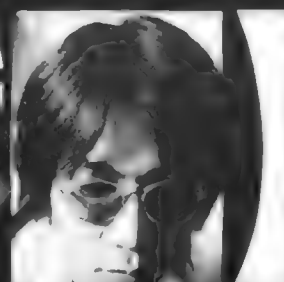


ゲームが
好きで好きで
たまらない vol.5

YAMATO SAWAMURA BLOW

BLOW/沢村大和

3人のサウンドユニット「BLOW」でボーカルを担当。また、田嶋聖吾や高橋洋一らに楽曲を提供する。最近を愛するジャンルは、ゲーム、パチンコ、映画、漫画など「人の中でできるもの、OS



▶一茂え〜俺様はおまえが……

ここに登場してから早くも3回目。今回はハッスルするぞ! (死語) ということでゲームの話に——と書いているうちに「ということ」の「ということ」とはどういうことだとちえる俺様はやはりインテリだ!

そんなインテリマンZの俺様が最近楽しんでいるゲームは、仲間内からホモだと噂されているK氏——またの名を「サブ」——そのサブからもらった「超兄貴 爆烈乱闘」だ。このゲームはじつにDeepで良い! 簡単に言うと対戦格闘ゲームなのだが、キャラクターはいかにもモーター的なボディビルダー。そして技の名前がシブイ! 「超前珍パンチ」「トッピュン」「弁太化時計」などなど、超エキサイティングなのだ! さすがK氏! 気の利いたプレゼントをしてくれるぜ! しかし1つ気になることがある。K氏がこれをくれた時、「今度2人で温泉にでも行かないか」と言っていたのだ……。さすがの俺様もちよっとびびっちゃうぜ。時によるとK氏はお尻のまわり

に緩のイレズミを入れていて、その跡の人達からは「夜のパピヨン」と呼ばれているらしい。

とまあ、前置きが長くなったのでそろそろ本題に入るとしよう。今回俺様がほしいゲームは、題して「一茂、俺もおまえになりたいぜ!」だ。実は小学校の頃、俺様はプロ野球選手になるのが夢だったのだ。そんな夢をかなえるのがこのゲーム。最初、主人公は小学生でその少年に自分の名前をつける。まずはキャッチボールから始め、ある程度経験値を積んでリトルリーグに入る。そしてゲームに出場するわけだが、普通、野球ゲームはすべての守備、打席を自分が操作するところを、このゲームでは自分の打席が回ってきた時と自分の守備位置の操作以外は、すべてオートでメイクドラマされるのだ。もちろん監督や他の選手との会話もあったりする。そしてリトルリーグでの成績によって中学が決まり、同じようにして高校が決まる。各ステージとも試合だけではなく練習モード

があり、ある一定の技術をクリアしなければレギュラーメンバーにならないという落とし穴もある。そして甲子園に出場しその成績によってドラフト会議に掛けられるわけだが、必ずしも自分の希望球団に入れるとは限らず、スカウトマンとのやりとりや年俸のかけひきなどをリアルに再現する。その後、夢のプロ野球選手になりペナントレースを戦う。何と素晴らしいゲームだろう。馬を育てるゲームがあるのだから、プロ野球選手を育てるゲームがあってもいいじゃないか! このソフトは絶対に売れるぞ! 簡単な説明だったが、俺様の頭の中にはもっと細かくシナリオができていて、いっちょ、かんでみたいゲームメーカーはTEL

してくれ。早い者勝ちだぜ。おっと、忘れないようにもう一度このゲームのタイトルを言っておこう。題して「一茂そろそろ将来考えたほうがええぞ!」だ。よろしくのむせ。

このゲームのことを考えているうちにひらめいたのだから、他にもいろんな職業のバージョンも作ってみたいらどうだろうか。世の中、夢見た職業に就けなかった人はたくさんいるだろう! そんな人達の夢をかなえるべく、このソフトは絶対に必要だ。やはり俺様は天才だ。と言ってる間、はそろそろページが終りそうなのでこの辺にしておくが、最後にもう一度この野球ゲームのタイトルを言っておこう。題して「一茂おまえの親父が好きだ!」だ。じゃあ!

BLOW NEWS

'93年6月にデビューした3人のユニット。4枚目のアルバム「BREATHLESS」がヒット中だ。また、現在5枚目のアルバムをレコーディング中だが、スタジオにサターンを持ち込んで大ゲーム大会などやったらしいので(詳細は次号?)、発売日は未定……。ファンクラブの問い合わせは、〒103 港区六本木5-10-31 第二矢口ビル502「BLOW DE WAY」まで。

Bob Dob's Favorite



Presented by Ken-1 Sigetou

重傷腎一: 増える増えるにない。吉田中のDobトフ。日暮松Date Of Birthというクリエイター集団の1員。最近では、内田のエンハンスCDやサターンのゲーム、パチンコ、カーレース、おもしろキャラクターサインなど、さまざまなマルチメディア・アート・プロジェクトに携わっている。

去年の今頃はレコーディングやその他の制作も終わって、年末のライブまで何にもなかったの、発売されたばかりのプレイステーションやサターンを買ってきて、「バーチャファイター」や「リッジレーサー」のサルとなり、思惑通りにパチンコに出かけるといったブー太郎のような日々を1カ月程送っていたような気がする。しかし、今年はいまだに忙しくて、最近発売されている大作のゲームの数々を時間をかけて遊べないので、少々ストレスが溜まってきた。早く来年にならないかと思っているが、来年もあまり状況は変わらないみたいなので死なない程度に働きたいと思っている。

といったところで「バーチャファ

イター2」の完成度には驚いた。あれははっきり言って「ヤバイ」。2日遅れで発売されたPSの「リッジレーサーレボリューション」がかすんで見えるくらいだ。他のゲームクオリティ(サターン、PSを含めて)の半年先をいっていると感じるほどだし、セガのVF2に対する意気込みと技術力を見せつけられた気がして、バーチャシリーズと「セガラリー」があれば、年内250万台突破も夢ではないと思えるほどだ(ソフトが良いからといって子どものおこづかいが増えるわけではないが)。

特に驚いたのは、画面がハイレゾリューション(縦の画像解像度が普通のゲームソフトの2倍)になって秒間60フィールドで動作していると

池袋サラのバーチャクラッシュ vol.9

今月はじめに30歳の誕生日を迎えた。まだ25歳ぐらいのつもりでいたのになんかおしきんにならなくて感じがする。これから10年、俺はどんな人生を歩むのだろうか。ふと考えてしまった。まあ、なるようになるんだろうけれど。

タイトルにもあるように、このコラムは自分の生活がバーチャでクラッシュした話を書こうと思って始めたものだ。ただ最近の俺はクラッシュどころかかなり安定してるんで、近ごろ俺のまわりでクラッシュしている奴のことも書こうかと思う。ただこの話は笑い話でも何でもなく、バーチャクラッシャー予備軍への警告でもあることを付け加えておく。

彼は普通の会社の普通の営業マンだった。VFD1が出た頃からバーチャにはとっふりはまっており、VFD2が出る頃にはかなりの金細をきょう体につぎこんでいた。営業という仕事柄そんなに収入の多くない彼は金融

会社からかなりの借り入れがあり、その額は7桁に届きそうである。だが彼は人当たりが良く、いつも明るい笑顔を絶やさない「良い奴」だったのでそのような状況だと気づく人間は誰一人いなかった。

ゲーセンなどに集まる常連はみな仲間意識があり、給料前でバーチャができない奴がいると、「自分も同じ立場だったら」という気持ちからか、少しばかりの金を貸しあっている風景がよく見られる。彼も給料前などには幾らかの貸し借りはあったようだが給料日が過ぎればきちんと返していた。金融会社に督促状を送りつけられてもバーチャ仲間の借金だけは返済しておきたいという気持ちはわからなくもないが……

ある日彼は会社から転勤を命じられた。東京へは電車で2時間ぐらいかかる土地だ。向こうへ行ってしまうとそう簡単に帰れる距離ではない。だが彼は行く。なぜ行かなければならぬ。理由はもう一つある。

転勤してからもしこれらの人間とはママにコンタクトは取っていた。しかし東京と田舎町ではバーチャの盛り上がり方は雲泥の差がある。これらの話を聞けば聞くほど転勤を選んだ自分を恨むようになる。

そこで彼は一大決心をした。会社を辞めよう。そして東京に戻る。ここから彼の本格的なクラッシュが始まる。

会社を辞め東京に戻った彼だったが、新しい仕事を探すわけでもなく毎日ただただと過ごしていた。理由はわからないが東京にある実家にも帰っていない。気の良いバーチャ仲間の家を転々としていたのである。最初のうちは勤めていた会社の最後の給料で何とか生活していたが、それらまでにはきょう体に飲まれていた。彼はまたバーチャをやりたかったらしい。仲間の家に泊めてもらっていた。借金も借りていた。返すあてなどない。にお腹が空いたこと

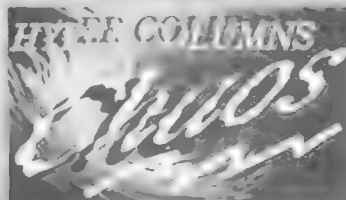
を理由にして……

しばらくすると都内の違う土地に移っていた。前の仲間には行き先も告げず。当然仲間の借金は踏み倒しと言うことになる。彼はそれを何度となく繰り返していた。

今、彼は都内から姿を消している。仲間の借金を返したという話は聞かない。金融会社の借金も同じ。冷たいようだが仲間はまだ助けることはできない。自力での復帰を願う。



いやあもう子供じみてかいいよね。毎日にやめようってしようがない。友達からは「親戚はか」って言われてるんでしょ。とね。



執筆へのメッセージは

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F ソフトバンク株
セガサターンマガジン編集部
「Chaos(各執筆者名)」まで。

ころだった。パソコンのゲームの世界でも高解像度にする処理速度が遅くなるので、レースゲームなどでは画面をきれいで見やすくすることよりも、処理速度を優先させローレゾでプレイすることが多い。なのに、3万円程度のハードと6,800円のソフトが実現しているのである。ウィンドウズ95で世間がどんなに騒いで、便利になったと言っても、VF2の気持ちよさにはかなわない。

セガにここまで技術力があるんだったら、VFのテレビアニメなど作ってないでネイティブポリゴンのアニメーション番組を作ればいいのにと考えてしまうのである。世界初のリアルタイムレンダリングのテレビアニメーションなんて始まれば、相

乗効果でサターンの500万台突破も夢ではないかもしれない(そう現実には甘くないだろうが……)。

でも、セガブランドもので飛び抜けて良いのはこのバーチャシリーズや「パンツァードラグーン」くらいで、他は「少々難有り」が存在する。最近では「ウイングアームズ」がその部類で、1ステージに時間がかかるわりにはセーブはできないし、ゲーム性もいまいちだし、地表にぶつかりもしないし、ミッションスティックでやっても面白くない。中古ショップに売りにいったらそこそこ高く売れたので許してあげたけど。

サターンが発売して1年、やはり、そろそろソニックシリーズに登場してもらいたいものだ。

ネクストレベルマン。

ex Level Man

ichi
+otsuka
1999



ひらけ! 情報玉手箱

Open the HYPER BOX

INVITATION FROM
NEXT LEVEL
MULTIMEDIA

BOX11

インターネットに備えるべし

サタマガのリニューアルおめでとう / ついでに、ちょっと気が早いかもしれないけれど、少し遅めに本誌を買った人も居るだろうから、新年明けましておめでとうも言っておこう。今回は、前回が好評だったので、引き続きインターネットの話題で'96年を占ってみたい。

◆プロフィール

1958年生まれ。米国オクラホマ州立大学にて機械工学を専攻。帰国後、ソフトハウスMerge、コンピュータグラフィックスプロダクションStudio BCの設立に参画。1986年よりフリーランスとしてMacintosh関連のテクニカルライティング、マルチメディア・プレゼンテーション作成、セミナー講師、プレゼンテーションに関する企業コンサルタンティング活動を開始、現在にいたる。Power Mac 8100/80などMacintosh7台とNewton MessagePad、サターンなどを所有。

大谷和利

インターネットへと 草木もなびく

まず、間違いないのは、'96年にはインターネットがさらに普及して日常的な存在になっていくだろうということ。セガと日産自動車の共同事業もそうだが、比較的安価なアクセス手段が生まれることで、インターネットの敷居がどんどん低くなっていくのは確実だ。

家電の世界では、ソニーの「パワースタート」など、最近発表されるテレビでパソコンに直結できるアナログRGB端子を装備したものが少なくないし、テレビ放送とパソコン画面を並べて表示できるものすらある。そんなテレビの広告を見ると、コンピュータ側の画面はワープロやゲームじゃなくて、しっかりインターネットのWWW (World Wide Web) だったりする。確かに仕事やゲームは1人であることが多いが、WWWの情報なら家族団らんで見てもおかしくないし、逆にリビングルームにそういう画面を連れ出すことでインターネットの使い方を積

極的に変えていくことだってできる。

文字放送ベースの「いつでもニュースが出るテレビ」ではないが、テレビでトレンドドラマを見ながらCMの合間にWWWで最新のUKロックチャートをチェックする、なんていうことが普通に行なわれるような時代も、そこまで来ているのだ。

英語は必須能力?

ところで前回触れた英語の問題に関連して、先日、NHKの番組「メディアは今」でゲストの人が鋭いことを言っていた。日本でのインターネットの利用は翻訳型であり、アジア諸国での利用は通訳型だということである。つまり、英語の利用率が低い日本の場合には、インターネットの情報を一旦蓄えてから訳して利用するが、英語への関心が高いアジアの国々では英語情報をそのまま受け入れ、また発信しているというのである。その結果、今はまだ日本のほうがパソコンなどの普及率で勝っているが、今後のインターネットの活用はアジアのほうが急速に進むのではないか、という分析だった。

僕もたまたま留学経験があるのでネットサーフィンをするうえで英語に悩まされたことはないのだが、悪いことは言わない、インターネット時代に備えて'96年はひとつ英語を身に付ける年として考えてみることをお勧めする (少なくとも読み書きは押さえておきたい)。

しかしどうしてもダメという人のために、パソコンの世界ではインターネット (WWW) からの情報をリアルタイムで和訳して表示してくれるソフトが登場したりしている。もちろんまだ完全なものではなく、直訳に近いぎこちなさの残る文章ではあるが、だいたいの意味はつかむことができるので、それなりの助けにはなる。サターン上のWWWブラウザ (閲覧ソフト) にもこうした機能が組み込まれれば、より多くの人々がインターネットを楽しめるので、ぜひ考慮してもらいたいものだ。

インターネットビジネスと デジタルキャッシュ

子どもの頃、民法のテレビが無料で見られることが不思議でなかった時期があった。あれも多くの人が視聴してくれなければ企業から広告費を取ることができず、うまく運営していくことができないわけだが、昨今相次いでいる日本企業のインターネットビジネス参入を見ると、今後はインターネットにもそういう循環 (面白いサイト、便利なサイトにスポンサーが付いて広告費が回転する状況) が意外と早く確立しそうだ。

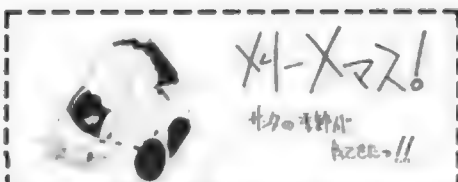
と同時に消費者への直接販売も活発化するはずだ。巷で通信販売やカタログショッピングが人気を集めているのは、業者側にショップ経営に伴う固定的な経費がいっさいかからず、注文を受けてから発注することで在庫も最小に押さえられるメリットがあるからと言える。しかし、カラーのカタログには結構お金がかかる。扱い品目が増えたからといってページを増やせば、それだけ確実に紙代と印刷コストがかさむのだ。もしカタログをCD-ROMに置き換えると、容量の範囲内ならばページ数や写真点数がいくら増えてもCDのスタンプ代は同じである。

さらに、これがインターネットになるとどうだろう。ダイレクトメールの郵送料さえ不要となり、消費者は自ら電話代を払って情報を見に来ってくれるのである。もちろん、インターネット上のどこにそうした情報があるのか、しばらくの間、企業は従来メディア (雑誌やテレビ) でも知らせなければならない。しかし、それもしだいにWWWの情報案内サイトにとって代わられるはずだ。

もちろん支払方法も為替や銀行振り込みからクレジットカード、さらにはデジキャッシュと呼ばれる電子マネーに代わるだろう。これも、最近ではセキュリティが強化され、徐々に一般化しつつある。デジキャッシュの普及までにはまだしばらくかかるだろうから、悪いことは言わない、暫定的にクレジットカードだけは作っておくといいと思うよ。



最近では通常のテレビ放送、ハイビジョン放送に加え、各種のパソコンの画面を映し出せるワイドテレビも登場している。写真は日本ビクターのネットワークワイド32型。



SEGA専門店
消費税不要!!
(全商品税込)

サタ

☎03-3258-9051 [代表]
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1 神田高野ビル
郵便振替番号 00150-9-708150 (有)サタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

セガサターン本体 特価
Vサターン本体 特価

■新作コーナー

野茂ベースボール 11/17 5,200円
ドラゴンボールZ 11/17 6,000円
X-MEN 11/22 5,200円
燃えろプロ野球'95 11/22 5,200円
バーチャコップ(戦時) 11/24 7,000円
バーチャガン 11/24 2,600円
闘神伝S(仮) 11/24 5,200円
バーチャファイター2 12/1 6,100円
マジカルドロップ 12/1 5,200円
爆発クイズ 12/1 5,200円
NBAシャム 12/1 5,200円
BUG(バグ) 12/8 5,200円

ハットトリックヒーローS 12/8 5,200円
海岸デットヒート 12/8 6,000円
ファッカークリスマス 12/8 5,200円
日付けの想い出 12/8 5,200円
5月18日の記憶 12/15 5,200円
ガンバート 12/15 5,200円
DX人生ゲーム 12/15 5,200円
マジカルドロップ 12/15 5,200円
デビルスコース 12/15 5,200円
結婚 12/15 6,000円
海底大戦争 12/15 6,000円
グライアス外伝 12/15 5,200円
クオパアディス 12/21 6,000円
ゴジラ 12/22 5,200円
テーマパーク 12/22 5,200円
北斗の拳 12/22 5,200円
バーチャレーシングSS 12/22 5,200円
ブラックファイター 12/22 5,200円
真・女神転生 12/25 6,000円

セガラリー 12/29 5,200円
ウィザースハーモニー 12/29 4,500円
カオスコントロール 12/29 5,200円
プロ麻雀極S 1/12 5,200円
ザノード 1/26 5,200円
カーディアンヒーローズ 1/26 5,200円
提督の決断II 2/2 9,600円
インターナショナルWコート 特価
ウィングアームズ 特価
永世名人 特価
輝水晶伝説アスタル 特価
ゲームの達人 特価
クラッシュセイザー 特価
クレイテストナイン 特価
クロックワークナイト上 特価
クロックワークナイト下 特価
極上パロディウス 特価
ゴータ(GOHA) 特価
サザンサ(18禁) 特価

実況パワフルプロ野球'95
シムシティ2000
新忍伝
水戸黄門
スーパースパイ
ストリートファイターROF
特撮まつり
身代り見聞の物語
シャイニングウィスダム
スラムダンク
卒業(II)
ダークシード
タマ(TAMA)
ツインビーヤッホー
Dの食卓
デイトナUSA
デジタルピンボール
天地無用
熱血闘子
信長天翔記

バーチャファイター
バーチャファイターリミックス
バーチャルハイトライト
バトルモンスターズ
パンツァードラグーン
ファイナルロマンスII
ハンゴングP
Vコール
ぶよぶよ通
プリンセスメーカー2
フルシート
魔法騎士レイアース
ミスト
ゆめみくすりミックス
RACE DRIVEN
リクロードサーカ
レイヤーセレクション
ワートアドバンス大戦
ワンチャイコネクション

周辺機器

ファイタースティックX 12/1 3,200円
アスキーパッドX 12/1 2,200円
サターンパッド 2,200円
バーチャスティック 4,300円
パワーメモリ(12月発売) 4,300円
シャトルマウス 2,700円
マルチターミナルE 3,400円
サターンSケーブル 1,800円
サターンRIユニット 1,800円
サターンAVケーブル 1,800円
サターンRGB 2,000円
ムービーカード 17,800円
ホリサターンスティック 4,300円
ビクターCDデコーダー 15,800円
フォトCDSS 3,400円
ミッションスティック 7,000円
レーシングコントローラー 5,200円

メガCD2 11,800円
[クラッシュディスク、人、ヘビーノバ付]
ワンダーメカ2 19,800円
[ワンダーメカコレクション付]
バックアップRAM 4,600円
12/22 サージカルストライク 4,800円
アフターバーナーIII 1,800円
アルシーク 1,800円
アルスラン戦記 800円
ランクサンダー 1,800円
AN101 2,000円
アークスII,III 2,000円
アーネストエバンス 1,000円
アネット再び 2,000円

★ウイニングポスト 800円
ウイニングコマンド 1,800円
ウルフチャイルド 300円
江戸川乱歩探偵団 1,800円
Eコサドルフィン 2,800円
銀狼スペシャル 1,800円
★ざんげあふ 2,000円
クイズクランブル 1,000円
クラッシュディスクIIソフト入り 800円
魔眼遊撃隊 2,800円
幻影都市 2,800円
★文豪伝説(ジジスカン) 1,800円
サイボーグ009 1,800円
サザードワールドウォー 1,800円

サンダーstorm 800円
★サンダーホーク 3,800円
シムアース 1,500円
シャドーオブビースト2 2,800円
★シムバリス 3,800円
★シルキーリブ 2,000円
ジャガーNJ 2,800円
ジャックワールドカップ 2,800円
ジュラシックパーク 2,800円
★CD三国志3 1,800円
★女神転生 2,800円
スイッチ 1,800円
スターブレッド 2,800円
ソウルスター 1,800円

ソニックCD 1,800円
ソルフィス 500円
ダークウィザード 1,800円
タイナミックコントロール 1,800円
WWEマニアツアーズ 1,800円
ダブルスウィッチ 1,800円
天舞メカ 100円
Vay CD 1,800円
デトネーターオーガン 1,000円
デスプリング 2,000円
デバスター 900円
天下布武 1,800円
トムキャットアレー 1,800円
電忍アレスタ 1,800円

ナイトトラップ 1,800円
忍忍ウォリアーズ(II)付 1,800円
ノスタルシア 800円
★信長頼朝伝(II) 2,800円
バトルコプス 1,800円
バトルファンタジー 500円
バリアーム 1,500円
ブレイズファイター 1,800円
ブラックホールアサルト 300円
ファイアエリア 800円
ブレイ 900円
プリンスオブペルシャ 300円
プロ野球スーパーリーグ 800円
ファイナルファイト 500円

ヘビーノバ 500円
ヘブンリーシンフォニー 800円
マインクロソム 2,800円
マイト&マジックIII 1,800円
モーターコンバット(II) 1,800円
★ゆめみくすり 2,800円
らんま1/2 500円特価付 2,800円
リーサルII(II) 2,800円
リーサルII ソフトのみ 1,000円
ロードスター島戦記 2,800円
ロードフラスター 1,800円
ワンダードック 300円
ぼつぼつメール 1,800円
惑星ウッドストック 300円

メガドライブソフト

MDベイングンゴ12/22 3,800円
アークスオデッセイ 2,000円
アウトラン 2,800円
書き換えと白き戦艦 1,800円
アドバンス大戦略 4,800円
アンデッドライン 2,800円
イースIII 2,800円
イチャダールMD 2,800円
ヴァリスIII 2,000円
ヴァイクンバイモータル 2,000円
ヴァイクン357 2,800円
ヴェリテックス 2,000円
ヴォルフード 2,000円
宇宙戦艦ゴモラ 2,800円
英雄伝説II 2,800円
エイリアンストーム 2,000円
エイリアンソルジャー 2,800円
エグザイル 2,000円
EコサドルフィンII 900円
エターナルチャンピオン 2,800円
H17 ステルス 3,800円
SDヴァリス 2,000円
IHA アタック 2,800円
エレメンタルマスター 2,000円
ガイアレ 2,800円

火逆 2,000円
魔狼伝説2 2,000円
★カントレット 4,800円
キングゲームショー 800円
ギャラクシーフォースII 1,000円
究極タイガー 2,000円
キングオブザサンダー 2,800円
キングコロシアス 500円
キングサーモン 2,800円
空牙 2,800円
クライブ 2,000円
グラッドスラム 2,800円
クールバスター 2,800円
グレイランサー 2,800円
ゲインランド 2,000円
豪血寺一族 2,800円
コラムス 2,000円
コラムスIII 2,800円
ゴルドンアックスII 2,000円
ゴルドンアックスIII 2,000円
サイドポケット 3,800円
サイドブレッド 1,800円
サンダーフォースIII 1,800円
★サンダーフォースIV 1,000円
サンダープロレス外伝 800円
サンダーブレッド 1,800円
三國志II 2,000円
新〜変異音楽 500円
紫禁城 1,800円

G-LOC 1,800円
シーザーの野望II 2,800円
シャドーオブビースト 1,000円
★シャイニングフォース 2,800円
★シャイニングフォースII 2,900円
ジャングルストライク 3,800円
★雀皇登壇 2,800円
ジュラシックパーク 2,800円
ジェームスボンドII 1,000円
ジノグ 1,000円
★新世紀伝説ガナセティ 2,800円
修羅の門 2,000円
スーパー忍II 1,400円
スライムワールド 1,800円
スティールロンズ 2,800円
★ストーリーオブア 2,800円
スーパーエアウルフ 1,800円
スーパーモナコGP 900円
スーパーモナコGP 900円
スタークルーザー 900円
スプラッターハウスII 2,800円
スペースハリアII 2,800円
セイントソード 1,000円
ゼロウイング 1,800円
ソウソウソウ 1,500円
ソニックII 1,800円
ソニック&ナックルズ 2,800円
ソールキングダム 2,800円
大航海時代 2,800円

太閤立志伝 2,800円
太平記 300円
大魔界村 2,800円
★ダイナブラザーズII 2,800円
ダイナマイトヘッパ 2,800円
ターボアウトラン 2,000円
タスクフォース 2,000円
グライアスII 2,800円
ダーウイン4081 1,800円
ダーナ女神転生 1,800円
タートル 2,800円
チェルノブ 2,800円
ツインクルテール 2,800円
TMNT I 2,800円
TMNT II 2,800円
TFIスタジアム 500円
デンジャラスシード 1,800円
トージョム&アール 800円
ドラゴンズリベンジ 2,800円
ドッジボール 1,800円
トム&ジェリー 1,000円
ドナルドダック 1,000円
ドラゴンボールZ 2,800円
タイタニックインディカ 2,800円
中島トシユキ 1,000円
中島スーパーライセンス 2,800円
忍者武蔵伝説 500円
信長の野望 2,800円
★バーチャレーシング 1,800円

バーチャクイズメカ 2,800円
ハイブリッドフロント 2,800円
バチンコウニャン 2,000円
バッドオーメン 800円
バッドマンリターンズ 2,800円
バブルマニア 2,800円
★バハムート戦記 500円
パワーモンガー 1,800円
ビーストウォリアーズ 1,800円
ひゅりひゅりたん 400円
★ふしぎの海のナディア 2,800円
ファイヤースタング 1,800円
ファステストI 500円
ファンタジースターII 2,800円
フォゴソウル 1,800円
ぶよぶよ 1,900円
★ぶよぶよ通 2,800円
フリントストーン 1,800円
フルアルマナック 2,000円
ヘビーユニット 1,800円
ベアナックルII 2,000円
ベアナックルIII 2,800円
北斗の拳 2,000円
ボビュス 700円
ボールジャックス 500円
マスターオブモンスター 800円
まじかるタルーくん 2,600円
まじかるハット 300円
マジンサーガ 1,800円

マスターオブウェポン 2,800円
魔天の剣 2,000円
魔物ハンター妖子 1,800円
港のトレイシア 1,800円
ミッキー&ドナルド 1,800円
ミッキーマニア 2,800円
ミッキーとミニマ 1,800円
ミッドナイトレジスタンス 2,800円
★武者アレスタ 4,500円
夢幻戦士ヴァリス 1,800円
メカロマニア 2,800円
モンスターワールトIII 500円
モンスターワールトII 2,800円
ライオンキング 2,800円
ライトニングセイダー 3,800円
★ラングリッサー 4,800円
ラングリッサーII 5,800円
乱世の覇者 2,800円
ラントスターカー 2,800円
ランバート 2,800円
電撃伝説 2,000円
リスターゲネティックスター 2,800円
★レスルボール 4,300円
レンジャーヒーロー 2,000円
ロイヤルブラッド 1,800円
★ロードモナーク 2,800円
ロードラッシュ 1,900円
ロードフラスター 1,800円
ローリングサンダーII 900円

32X本体 8,800円
2,800円コーナー
カオティック
サイバーボール
スペースウォーズ32
スペースハリア32
メタルバット
フレッドカプルスゴルフ
モータルコンバットII
バーチャレーシングデラックス
DOOM

GGプラスワン 10,800円
GGまどうA 11/24 4,000円
GGナ 1/12 4,300円
300円コーナー
カオティック
サイバーボール
スペースウォーズ32
スペースハリア32
メタルバット
フレッドカプルスゴルフ
モータルコンバットII
バーチャレーシングデラックス
DOOM

1,500円コーナー
アレスタII
コラムス
自己中心派
新忍伝
ガンスターヒーロー
GGリーグ'93
リスターゲネティックスター
魔狼伝説II
魔狼伝説II
ドラゴンドッグII
ドラゴンクリスタル
バット&パター
エターナルレジェント
ベアナックルII
チャックロック
2,000円コーナー

ウディーゴッ
サイキックワールド
オリビックゴート
絆II
絆II
モータルコンバット
リスターゲネティックスター
レミグス
トム&ジェリー
ぶよぶよ
ファンタジースター外伝
ボブブレイカー
ソニック&テイル
ワールドグーピー
ソニックリフト1
ソニックリフト2

アラジン
三日月
ソニックII
タートル
マクナルト
モータルII
2,300円コーナー
バックマン(II)
なぞなぞ
なぞなぞII
ライオンキング
ミッキーマウスII
3,000円コーナー
シャイニングフォース外伝I
シャイニングフォース外伝II
魔狼伝説II
3,500円コーナー

GG女神転生外伝
シルヴァンテイル
魔狼伝説II
SDガンダム
ラストバイブル
ロイヤルストーン
レイアース2
GG周辺機器
オートチューナー 8,500円
パワーバッテリー 4,100円
ビクウィンド 1,500円
バックアダー 2,500円
AVケーブル 800円
対戦ケーブル 1,000円

●商品の配達手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配達手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者のサインをもらって送って下さい。●FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX:03-3252-8456(TEL:03-3258-9051) 受付10:00~19:30 ●書籍の場合はおつりのないようお願いします。●マスターシステムソフト一律200円 在庫についてはお問い合わせ下さい

サターン教布教大計画番外編

特別企画

で、サタマガならではの祝い(?) ページをもうけたぞ!

の食卓だ！



●アクレイムジャパン●8,800円●インタラクティブムービー●2枚組



これが授賞式の様子。相変わらず大胆な発言が飛び出した。通産大臣賞は今まではパソコンソフトなどが受賞作品に名を連ねていた。VFも惜しくも取れなかったほどの賞なのだ。

おやじハンターマージャン

ぜひぜひ
移植してほしいの

ワーブファンイチ押ししの1本。ゲー
内容は、プレイヤーはおやしハンク
となり麻直で5人のおやしを倒し、
少女を救うというもの。ロリメンお
し、フルセウおやし、セクハクおやし、
てくておやし、アルタロおやしとい
う7名(優しい?)

アニメーションも
スロイ 枚数は4
300枚 アニメ監督に
はあの地味な顔立ち
より、主役顔は二ッ
目三ッ目♥
ちーやターンに修
練するしかなくてし
よう！

どうだ、面白そうだろう？ やってみ
たいだろう？ そう思ったらさあハガキを
出さなさいぞ！ そして次回のサタ
マガランブリを目指すのだ！

〒103 東京都中央区日本橋本町3-27-
6 平田ビル2F ソフトバンクビル セガサ
ターンマガジン サタ教習所外編おやし係

— 4624 —

Dの會章2の手書はひれるし、フイボン君2は1分もフレイできるオマケもある

サタ教布教本部長 飯野氏のビーメガな過去

キミは知っているか？この記事を!!

1983

INTERVIEW TO GAMMUSICIAN

ウクレレ飯野の
ドレミファ・談

BBTバンドの巻(その1)

最近うるさい音楽が多いよね(飯野)

ハリアさんっ
てどこで作曲
を覚えたの？

CD-ROMの音楽も
やります(ハリア)

実は3歳のころ
からピアノをや
ってたんです！

みんなで
弾こう
BEメガの
テーマ

1992年1月号
BEEFノメガドライブ P115

今は各級に別れてゐる臨時代表が、嚴かに訓令に連動を持ち、そのいふんと日と力があり、ウクレレを鳴きながらケスと叫び、ケスという言葉を、たゞたゞと繰り返してゐる。なか、マレオト間宮研究室長、林田敏夫、池田中良、S.S.T.と、豪華なケスとした、たの、ウクレレの演奏品も

The Future Is Now SNK

WORLD

95~96

いやはや驚き。12月号でSNKページ復活/と告知をただけでハガキが来る来る…。イラストもキレイなものばかりで、今までのサタマガにはなかった雰囲気生まれそうだね。今回は新NEO・GEO CD、関東初のネオジオアミューズメントパークなど大きな話題満載だ!

in SEGA SATURN MAGAZINE

ついに倍達!!
新NEO・GEO CD

SNK
INFORMATION

ネオジオ、
ミニアミューズ
メントパーク

その名もNEO・GEOCDZ

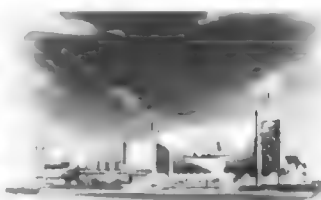


発売: 12月29日
価格: OP価格(店舗によって違います) 外形
寸法: 幅255×奥行
215×高さ80mm

性能の高さやソフトのラインナップは高く評価されながらもどうしても処理速度が気になってしまったNEO・GEO CD。だが、ついに倍速CD-ROMドライブ搭載&56メガD-RAMの新マシンが誕生、その発表会が12月12日行われた。読み込み時間はソフトによって変わるが、どれも旧マシンと比べてかなり少なくなっていた。処理速度がネックで買い控えていた人もこれならOKだ。

広さ1万平方メートル以上のミニ・テーマパーク「ネオジオワールド」が茨城県にオープンする。敷地内にはおなじみQ-ZARや180度スクリーンに映し出される映像に合わせて18人乗りモーションライドが動く「アイマックス・ライドフィルム」などのハイテクアトラクションはもちろん、本格的イタリアンバスタやバーベキューなどが味わえる大型ビアレストラン「パティオ」、最大100人利用可能なパーティールームも用意されたカラオケルーム「ネオステージ」などが設置される。

ファンが要チェックなのは30レーンの「ネオジオボウル」。ストライクやスベアを取ると、モニターにネオジオのキャラクターが登場するぞ。



茨城県土浦市大字中家
久保13272
JR常磐線、荒川中
下車、西口関東バス2番
乗り場へ土浦駅行き、大
原の下車、常磐自動車道
桜土浦インター降りる

NEO・GEO最新情報

NEO・GEO最新作「リアルバウト餓狼伝説」が登場するぞ。これはもちろん餓狼シリーズの第5弾。シリーズを通しての人気キャラクター、ギース・ハワードの最後の登場作品となる。ギースファンは寂しい限りだろう。システムは前作の「餓狼伝説3」を継承しつつも、新たな試みがいくつもなされている。ラウンド中にリングアウトするとそこで負けとなる「リングアウト制」や、必殺技を出すごとにパワーゲージがたまるとの。 (SNK/機種: ネオジオ/家庭用カートリッジ: 1月26日発売 予定34,000円 CD: 2月23日発売 予定 8,800円)

SNKの
梅本です



ついに餓狼シリーズ最新作が登場です。前作の3を踏襲しながらも、ゲーム的には全く違った感覚で遊べます。簡単操作で派手に技がつかえるから、初心者にもおススメです。ただし、リングアウトは要注意。各ステージの特徴をよく覚えておきましょう。

土星への
来訪
待っ!



北海道/さいが永子

現在ゲーセンで好評稼働中のサムライ最新作だけに、移籍希望のハガキも多いぞ。サムスピシリーズをやるために毎月の小遣いの半分を使っている。ぜひ移籍を! (静岡県 石原武) という14歳の少年。それにサタマガを



買えば14歳くらいの子のお小遣いってなくなっちゃうよね。初めてやった格闘ゲーがサムライ1作目。最新作をサタマガでやりたい。(神奈川県 古賀能樹) あれが初めてか。若いなあ (年を感じる担当)。

気になる
ア・ナ・タ

いやー来ましたね、しょっぱなから。NEO・GEOファンのキャラへの思い入れはやはりスゴイ! でもってKOF'95で登場した華蔵京のライバル、八神庵。現代的なファッション、独特の雰囲気に魅了された女性ファンは数知れずとか。で、このラブレター

というかボエム(?)を送ってくれた千秋さん。「狂おしいほどに愛しい…」には編集部一同、時を忘れさせて貰いました。その愛をプレイにそそぎ込めばきっとウマくなれるでしょう。やっぱり好きな男を格好良く勝たせたいでしょ? 「最近京サマとかの注目度UPでテリーの人气が下がってる気がする。テリーももっと愛して!」(千葉県・水城彩) リアルバウトで人気再燃間違いなし!

あて先はこちら

さて、投稿者の中から抽選でプレゼントを当選します。今回は千秋さん、とらまるさん、さいがさん、石原さん、古賀さん、水城さんにリアルバウト餓狼伝説&新紅郎のカタログその他をお送りします。次回は新紅郎のポスターを3名様に。おハガキお待ちしております。



〒103 東京都中央区日本橋本町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株)セガサタマガジン「SNK WORLD」各コーナー係 投稿者の中から毎月抽選でプレゼントがあります

SEGA SATURN

セガサターン・
ライセンシイ・スペース

Licensee Space

この、時期、編集部からライセンシイの皆さんに電話をすると、必ず「早いですよねー1年経つのは」って話になります。'96年こそは……ってことで、目標を聞いてみよう。

アートディンク

'96年の目標ですが、最近ゲーム機に浮気をしていたので、パソコンに腰を入れたいなと思っています。読者の皆さんは見たか？ WINDOWS95で動いているバーチャファイターを。パソコンもこんな世界が開け始めたんだなと思いましたよ。パソコンを使ってバーチャを体験してみてもして対戦の腕を磨こうと思っています。

(広報課・島崎)

I・S・C

メリークリスマス&ハッピーニューイヤー!! 早いもので'95年も終わります。'96年こそはISCも新作ソフトをババ〜ンと発表したいものです。そしてババ〜ンと長期休暇が取れるかも……ハハ。お正月は我家でサターンと一緒に過ごします。読者の皆様は是非新年でフリーな'96年を過ごしてくださいませ。ISCの今後を期待してください!!

(広報のヨコ)

アイマックス

読者の皆さん、はじめまして。'96年の春にサターンソフトを数タイトル発表の予定でおります。

今は寒風が吹き荒れておりますが、陽気の暖かくなるとともにソフトも一齐に「花、開く」予定です。

皆さま、どうぞお楽しみに。

(竹内)

アスミック

先月に発売した「宝島ハンターライム Perfect Collection」の発売以来、少しお休みのアスミックですが、1996年こそはやりませう。個人的にもこの一ヶ月楽しみにしているタイトルが、ラインナップ（といってもまだ確定）されていますので、サターンを買うつもり

(編集・木)

アークシステムワークス

1996年、目標としては、仕事では、「ウィザードハーモニー」の第2弾、ユーザーさんからの意見も積極的に取り入れていきたいです。個人的にも、作りがいのあるゲームですんで、プライベートでは、とりあえず'95年はほしいゲームがたくさんですからねー。正月は、コタツの中でゲームに興じたいですね。特に「WIZ」は、コタツゲーとしては最高です。

(木下)

エインシャント

1996年の目標 BY エインシャント

春には、いよいよ「トア〜晴宮まじ伝〜」が発売されます。内容も、秘りに凝ったアクションロープレなので、皆さん期待してくださいね。

来年、エインシャントはさらにブラスマです。

(古代祐三)

イクセゴ・デベロップメント

'96年中に、次回発売のソフトを発売（作）する。が目標（いいの）。個人的には、目指せ。彼女と2人のクリスマス。また'95年も楽しいクリスマス。の広報・松（トキオ）でした。

……（編集連絡）「サンダーストーム」をロードマスター、ブックレットプレゼントに二応募いただいた方、多数のご応募のため発送が遅れております。もう少々お待ちください。

(松沢)

KANEKO

私は広報担当のジローです。KANEKOは'96年も皆さんの期待に応えるべく、少しでも良いソフトをつくってきたいと考えております。手始めに、今春は自分自身の開発を進め、アイデアに優れた企画をどんどん考えていきたいです。

(山本宏樹)

クライマックス

'96年の目標。それは、春発売に向けて開発中の視点ぐりぐりRPG「タクセイバー」を、1人でも多くの方に遊んでいただくこと。……そう、クリグリといえば、視点移動システムが大幅にレベルアップ。船から見上げる青い空と白い雲は開放的でメチャ気持ちいいし、ブロックの高さや距離、位置の確認もできるからアクションも安心。次号要チェック!

(広報・もち)

ゲームスタジオ

「セゴ〜英雄と美女を語る」ジョブ。運命の大人の恋を教えてやるからありがたく拝読せよ。

……（以下）とは何か？ バイオリンを見よ。あの見事な曲線美。そして天上の音色。これこそ芸術ジョブ。さて女体、とは何か？ キュッとくびれた腰つき、ワシの手にかかれは、どんなおごも過ぎよるわい。いい音色で、ガッハッハッハッハ……（以下機断により削除）

サミー工業

来年3月発売の「麻雀ハイパーリアクションR」もいよいよ完成直前で、僕も熱い日々を送っています。話は変わりますが、前に声優さんの声録りをした時、休憩中にアニメの話をしたら、「とてもよく知っていますね」って言われました。これって、遠回しに「あなだってオタクなのね……」って言われているような気がしました。オタクロード進中のサミー竹中でした!



スカイ・リンク・システム

'96年の目標ですが、そーですね。2月発売予定の「くるりんPA」のおじゃまキャラ、送る数の記録を伸ばしたいですね。なんせ自己最高は200個程なのに、社内記録は43000個達成できるのですから。……（以下）な。サターン版の「くるりんPA」は'96年2月、3,980円で発売予定です。よろしくね。

(広報・久保)

セタ

メリークリスマスと明けましておめでとございます。'96年の目標ということですが、さすがにまだ早い!（実際、原稿を書いているのは12月3日だったりする）と思いつつも、'96年の予想を立てました「スー〜リ〜ル」の……が、で、月に、になるであろう。……（以下）印に何かはいるかは秘密です。

(セタ・下垣内)

ソフトバンク

1996年、今年からは本格的にセガサターンの参入を進めます。海外モノをはじめ、国内の作品も徐々に、いつも目新しく新鮮なものを提供できればと今から奮闘しています。特に今年、作品はスケールの大きなものと考えています。今年には海外のゲームが熱くなる予定です。ぜひその新鮮さにも見える作品群を楽しみに待っていてください。よろしくお願ひします。

(田代)

タイムワナーインタラクティブ

今日は「バーチャレーシング セガサターン」とセガサターンマガジンの発売日。今日買ったアナタには、きっと幸せをおとずれることでしょう。おなじみのイカす広告や攻略記事も載ってますから、やはり両方「買い」ですね。え? '96年の目標ですか? やっぱリイカすゲームをたくさんリリースすることです。期待してね。

(広報担当・O)

こころがスしてあります。いよいよ美しい冬休みシーズンですね。冬休みはおうちにこたつに入って、家族で「マスターズ大会」なんていかがですか？ 1996年の目標ということがあります。そうですね、やはり、いっしょにゲームを楽しんでくれるような、家族を相手を作ることかな。今年のタリスマンも1人だよ。」（広瀬昌典）

1996年の当社の目標は、やはりCD-ROMを媒体とするすべてのところで当社の名前を見られるようにします。ゲーム誌はもとより、例えはビデオCDなども。あなたが楽しみになっている本のあちこちに出現し、もうあなたの手に住みついてしまうでしょう。ということではオクリックスの登場までの軌跡を一枚に凝縮したビデオCDを発売します。

近藤 創一・加藤

「1996年の目標＝より高品質なソフトを供給することによる、ゲーム文化のさらなる向上を目標して……などというものではなく、もっと自由に新しいゲームが制作できればとっと思えます」「やはりリトルシスターのゲームはとにかく面白」と言われるように認識するつもりです。おっとそのまえに「毎年」といふは「ガーディアンヒーローズ」から始まるのでした。(前刊)

今年も早いもので年節前戦となってしまいましたが、サターンが卒業されてしまった1年が過ぎ、新たなメンバーで活躍します。この重要な時期に大成功をおさめるために、日本市場の最前線を探る3大ターゲットを定めています。その最前線を探る3大ターゲットは、セカラリー・チャンネルの最後の1つ「セカラリー」に発着。完全なイン・プ、カ12月29日に発売。ぜひ29日には絶対の自信があります。ぜひ29日には店頭にGO！ しましよ。 (お宮)

皆さんよいお年を、また明けまして
おめでとございます。1996年もナム
コは、皆さんに喜んでいただけるよう
なソフトをドントン発売していきたい
と思っていますので、どうぞご期待く
ださい。(U2報・平)

明けてきて、えっまだ明けてない？
なんかボーっとしているうちに1年
たったってわね！ 96年の目標とか
やばそうやろ？ 子どもでも作るかな
ったみたいだ。そして、で、テラク
レスタNEOも開発が着々と進中だ
し、次の月で映画公開というたいど
ころにしよう。横山ページお疲れ！ えっ
広告じゃないよ！ お金なんかありま
すし〜（笑）（はははははは）

サターンユーザーの集結、'96の1年はとうとうしかか有益な1年でしたか1996年の目標は、何か、偉大なことですか、実はそれは早くして、特にチューンするのことが好きです。周りの人達には「走り屋」とか言われますが、決して危ないこととはしていません。長くなりましたが、国際A級ライセンスを取るぞ！と外、カリフォルニアまで行くぞ！ハートソン・なるだにあん

「ときめき麻倉パラダイス」で5人のかワイ女の子たちと、楽しくデートしてますか？ 私も今年こそは、清原ちゃんのようなかワイい彼女が欲しいよー。(さみしい……)

さて、96年ソネットでは、皆さんに満足していただけるようなソフトをたくさん開発していきます。みなさん楽しみに待っていてくださいネ!!

(佐賀県)・23歳・社・IT・専攻

セガサターンへの第1弾ソフト「北斗の拳」が発売になり、バンプレストも次世代機ソフトの開発を積極に行うことができようになりました。今後はセガサターンのソフトも、多くのタイトルが発売になる予定です。人気のキャラクターを用いたゲームはもちろん、数々のオリジナルソフトを発売することになると思います。どうぞご期待ください。

（広瀬・森田両氏）

前回の流れからいえば、'96年の目標は純粋になるんだけど、それしやしゃレにならないしな。だって伝言板を私物化してどうするノ。メーカーとしては月替みですけど、皆さんに楽しんでもらえるゲームをお届けすることですね。とりあえず、サターン専用のアクションを1本おこしますの、えーこの期がノ。純粋自信作なんです。もう「マクロス」は構ひいんよん。(富江・榮典)

96年といえば、パイオニアの第1弾「大冒険〜セントエルモスの奇跡〜」がついに発売されます!! 97年の目標は「大冒険」を皮切りに第2弾、第3弾と続々とお届け……。できればな……いやいやいたします!! 第4弾(笑)。「大冒険」に関するキャンペーンも現在、企画中ですのでお楽しみに!! 近作 RPGアンの人待ってね!!
 (広報・川平)

本結らし方がまぶさなか、'96年の初夏まで仕事の目標は、あても目らんと置かれると、やはり当社のフクラさんはマンガ家を32ページ描くそう! それでは私はそんなフクラさんにかわいひ女の子でも紹介して、やる気と幸せを提供しよう! 人の幸せのために生きよう!! そういえば今年の私の目標って何だったな? ……よしとせん私の目標ってそんなものた

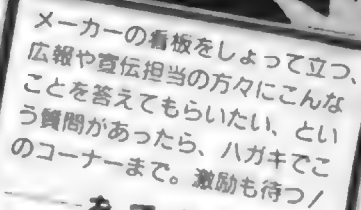
山根・木村

「セガサターンマガジン」をこぞ読者の皆さん、二人にちは 寒くなってまいりましたが、読者の皆さんは、「コタツでミカノ」ならぬ「コタツでサターン」してますでしょうか。'95年もおとしですが、ビスコでは皆さんに「コタツでビスコゲーム」をしてもらえますように、がんばりたいと思いますので、来年もよろしくお願いいたします。

(開発室：米井幸久)

95年に出た当社のタイトルが、「ブレイキングトゥース」(本名でしたから、「95年こそはたーくさん、タイトルが出してほしいっしょ!」と思っています。まず手始めに「ロッキング・パズル・レインボー」いわゆるどきどきパズルものが出ますんでこちらをぜひぜひいかに、私自身もいろいろご褒美したいと思っています。ユーザーの皆様も、よろしく。(ヒューマン・白石)

‘96年の目標ですか？ フランス人
になりたいです フランスパンかおい
して感じられて「コマンタレヴ」の
「ヴー」をちゃんと発音できるくらい
のフランス人になりたいです それに加
えて聴覚が「003」並みに凄かったらな
お良し ぜひ達成したいです もしそう
なった場合、やっぱり最初の来場は
「ウィ」かな「ウィ」まじった「ウィ」
かあ〜 (広瀬「会場」)



皆さん一人にちは、マイタロキヤ
ピンの東山です。もうすぐ年がかわっ
て新しい年が始まります。一年の計
は元旦にあり、というわけのしずみ
ですが、来年の目標はやっぱりユー
ザーの皆さんに楽しんでもらえるゲーム
を創りたいです。そんなわけ
で次号はちょっぴり趣向してね。

（星の広蔵、東山）

目線か、恥ずかしい話ですが、実はまだ、自社の麻膏をクリアしたことがないんですわ。こらえ性が無いのか、せいか可愛いオネエちゃん達が、又ギョギョしてきているのに、「何て、あと一校が脱げんのやあー！」などと呼び、理不尽にもマシンに当たったりするんですわ。目線は「オネエちゃんを絶対に脱がす」かな？ 今度も可愛い娘が出てるし、

(広報・Page)

さとうタムスの96年初夏大賞
賞。①メサイヤ五輪スポンサーとなる
マスコットキャラに題意費。②メサイ
ヤNASAと提携/ 惑星探索ロボ、レ
イノス開発。③このソフトはメサイ
ヤから、あのSRPG発売。100万本。
[メサイヤはったり広樹・佐藤弘明]

〒103 中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2Fソフトバンク株
セガサターンマガジン編集部
ライセンシー・スペース係

アーケードゲーム Magazine

期待の超大作 特報&続報

**リアルバウト餓狼伝説
電腦戦機バーチャロン
マンクスII**

超神拳/闘神伝2/D&D

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

総力特集

筐体—僕らの夢の箱

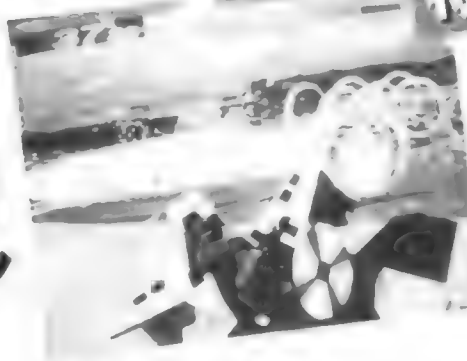
～セガAM4研独占ルボ&大型シミュレータ体験記～

特別付録
セガAM3研特別抱きおろし
電腦戦機バーチャロン
特製ポスター

2月号

定価490円
(税込)

1月9日発売!



[パーフェクトガイド]

スカイターゲット

バーチャコップ2

マーヴル・スーパーヒーローズ

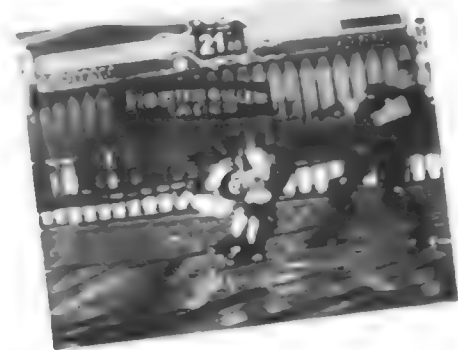
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

ファイティングバイパース

[NEW RELEASE SCRAMBLE]

スカルファング/19XX/麻雀同級生Special

テトリスプラス/まうすけのオジャマざわーんど/オーバートップ ほか



アリスソフト監修の原画&設定資料集!

**夢幻泡影
原画&設定資料集**



●A4判
●予価2,300円

アリスソフト 監修

大ヒットパソコンアドベンチャーゲーム「夢幻泡影(むげんほうよう)」の原画&設定資料集。華麗なCG、原画に加え、キャラクター別の心理分析や性格診断チャートなどを用い、夢幻泡影の世界を徹底紹介。そしてなんと巻末には、シナリオのとりきき書き下ろしのキャラクター別短編小説を収録!

12月下旬発売予定!

好評発売中!

**闘神都市II
原画&設定資料集**



●A4判
●定価2,500円

アリスソフト 監修

大ヒット中のパソコンRPG超大作「闘神都市II」の原画&設定資料集。アリスソフトの貴重な美麗な開発資料をページの許す限りてんこ盛り。さらに、全マップからサブイベントまで徹底攻略。特製ピンナップつき。

クリエイティブヒューマン

あなたのお部屋をゲーセンにする「セガラリー」登場!!

当店は新品専門店です。

human 営業時間 AM10:00~PM8:00

でんわ03-5443-8469代

通信販売

送料 ¥780

一万円以上御注文の方は送料をサービス致します。(本体を除く)

FAXは24時間受付
03-5443-6593

着払い・年中無休

今冬はコイツで決まり!



セガラリー

チャンピオンシップ
12月29日見参!

予約特価 ¥5,220

イチオシ新作情報

12/25



真・女神転生デビルサマナー

アトラス/SS/定価 ¥6,800

カルト的人気を誇る「メガテン」シリーズが、遂にサターンに進出! 現代の身近にある様な都市が、シリーズ最高峰のグラフィックで展開していく事によって、今までにない臨場感を生み出しています。シリーズ未体験者も、これならばハマる事間違いなし!

予約特価 ¥6,120

まだまだあるよ! 12月発売の新作!

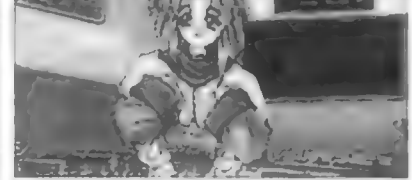
発売日	タイトル	価格
発売中	NBA JAM トーナメントエディション	¥5,220
発売中	ハットトリックヒーローS	¥5,220
発売中	ちびまる子ちゃんの対戦ばするだま	¥5,220
発売中	湾岸デッドヒート	¥6,120
発売中	DX人生ゲーム	¥5,220
発売中	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	¥5,220
発売中	ガンバード	¥5,220
発売中	海底大戦争	¥6,120
発売中	クロックワークナイト〜ペパラーチの帰郷〜	¥6,120
発売中	バーチャレーシングサターン	¥5,220
発売中	テーマパーク	¥5,220
発売中	忍空 強気な奴等の大激突	¥5,220
発売中	ゴジラ〜列島震撼〜	¥5,220
発売中	(GG)LUNAR-さんぽする学園-	¥4,350
発売中	ダライアス外伝	¥5,220
発売中	北斗の拳	¥5,220
発売中	クオヴァティス	¥6,120

バーチャファイター2



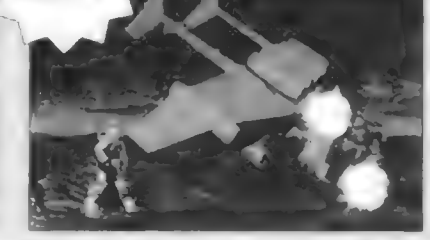
好評発売中 ¥6,120

ウィザードハモニー



12月29日 ¥4,410

発売中



機動戦士ガンダム

SS/バンダイ/定価 ¥5,800

「ガンダム」世代の人全てに、自信を持っておすすめする珠玉のソフト。何が言いたい、原作に対するこだわりがハンパじゃない! 原作であった主なシーンや戦術が、超豪華なグラフィックとTV版と同じ声優さんの声によって展開します。今年の年末はこのソフトでノスタルジックな気分になるのもいいかも。「マオ、デルダさあーん!」

特別価格 ¥5,220

お年玉特価

- (SS) EMIT VOL 2 ¥1,980
- (SS) EMIT VOL 3 ¥1,980
- (SS) ゆみみみくすREMIX ¥2,980

消費税サービス

- (SS) 極上パロディウスだ! ¥2,980
- (SS) 将棋まつり ¥2,980
- (SS) 出たなツインビーヤッホー! ¥4,280
- (SS) 天地無用 かくくCD-ROM ¥5,100
- (SS) ブルーシカゴブルース ¥5,100

売切れ御免/注文はお早めに!

GAMESOUL

NEW ITEM 続々入荷!
他とは一味違うゲームグッズ!

ITEM	SIZE	CHARACTER	PRICE
SNトレーナー	M・L	ソニック	¥3,900
VFトレーナー	M・L	バーチャファイター	¥3,900
SPトレーナー	M・L	スプリグマン	¥3,900
PMトレーナー	M	バックマン	¥3,900
VFパーカー	M・L	サラVSバイ(VF)	¥4,900
VFパーカー	L	バーチャファイター	¥4,900
PMパーカー	M	バックマン(2種類あり)	¥4,900
VFウインドブレーカー	M・L	サラステージ(VF)	¥5,800
VFウインドブレーカー	M・L	バーチャファイター	¥5,800
SNウインドブレーカー	M・L	ソニック	¥5,800
キャップ	/	ソニックorバーチャ	¥3,000
時計	/	ソニック	¥3,200
時計	/	バーチャファイター	¥3,400
スポーツバック	S	ソニック	¥2,600
スポーツバック	M	ソニック	¥4,800
ネクタイ	/	ソニック	¥5,000

○これらの商品は、到着するまでに一週間程かかります。○

新作を予約された方には、消費税をサービスします。クリエイティブヒューマン通販部 東京都港区芝1-11-16 ニチリンビル4F

メガドライブ・特価

パーツ

- ボールジャックス ¥500
- ストリートファイターIIプラス ¥980
- タントアール ¥1,980
- マジカルアドベンチャー2 ¥1,980
- ファンタシースターIV ¥1,980
- ジ・ウーズ ¥3,980
- ファレンハイト ¥4,760
- ベベンがPEMGO ¥3,490
- サージカルストライク ¥4,760

- SS コントロールパッド ¥2,280
- SS バーチャスティック ¥4,380
- SS レーシングコントローラー ¥5,380
- SS アナログミッションスティック ¥7,250
- SS シャトルマウス ¥2,780
- SS リアルアーケードVF ¥3,700
- SS サンサターンパッド ¥3,180
- SS ファイティングコマンダーSS ¥2,280
- SS トルネードパッド ¥2,740
- SS トルネードスティック ¥4,680
- SS バーチャガン ¥2,700
- SS ファイタースティックX ¥3,320
- SS アスキーパッドX ¥2,380
- SS マルチターミナル6 ¥3,480
- SS パワーメモリー ¥4,380
- SS ステレオAVケーブル ¥1,840
- SS S端子ケーブル ¥1,840
- SS RGBケーブル ¥2,320
- SS RFユニット ¥1,840
- SS 電子ブックオペレーター ¥3,480
- SS フォトCDオペレーター ¥3,480
- SS ムービーカード ¥18,280
- SS セガサターン延長コード ¥1,280
- その他 バーチャファイターカレンダー'95 ¥1,456

ハード

- セガサターン ¥31,980
- メガドライブ2 ¥6,280
- メガCD2 ¥9,980
- カラーゲームギア各種 ¥9,880
- GG忍空パック ¥10,800
- GGレイアースパック ¥特価

※その他の商品は、TELにてどうぞ!

新作ソフト スケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

表
の
見
方

【各ジャンル略記】ACT…アクション/RPG…ロールプレイング/SHT…シューティング/ADV…アドベンチャー/SLG…シミュレーション/SPT…スポーツ/RAC…レース/PUZ…パズル/TAB…テーブル/PIN…ピンボール/A-RPG…アクションロールプレイング/QIZ…クイズ/ETC…その他 ※★印のタイトルは初登場ソフト、●印のソフトはタイトル変更があったものです。なお、「対応等」の項目は、そのソフトに対応する周辺機器、及び推奨年齢などを記してあります。

SEGA SATURN ●セガサターン

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月					
22日	ゴジラ 列島襲撃	5,800円	セガ	SLG	マウス
22日	ブラックファイアー	5,800円	ヴァンパイアソフト	SHT	アナログ
22日	ターマバーク	5,800円	EAV	SLG	
22日	バーチャレーシング セガサターン	5,800円	ヴァンパイアソフト	RAC	ハンドル
22日	機動戦士ガンダム	6,800円	バンダイ	ACT	
22日	北斗の拳	5,800円	バンプレスト	ACT&ADV	
25日	真・女神転生 デビルサマナー	6,800円	アトラス	RPG	
29日	セガラリー・チャンピオンシップ	5,800円	セガ	RAC	ハンドル
29日	Wizard's Harmony (ウィザーズハーモニー)	4,900円	アーケシステムワークス	SLG	
29日	Chaos Control (カオス・コントロール)	5,800円	ヴァンパイアソフト	SHT	マウス
下旬	クレーチャー・ショック	6,800円	データイースト	SHT	(2枚組)
1月					
12日	プロ麻雀 極s	5,800円	アテナ	TAB	
12日	麻雀狂時代〜コギャル放課後編〜	8,800円	マイクロネット	TAB	18歳以上推奨
19日	必殺バチンココレクション	6,800円	サンソフト	TAB	
26日	ガーディアンヒーローズ	5,800円	セガ	RPG	タップ
26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜勇者〜(予)	1,280円	セガ	ETC	
26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜(予)	1,280円	セガ	ETC	
26日	サイベリア	6,500円	EAV	ADV	
26日	ストリートファイターZERO	5,800円	カプコン	ACT	
26日	四柱推命ピタグラフ	5,800円	データ・ポリスター	ETC	
26日	DEATH MASK (デスマスク)	8,800円	バンタン/電脳工場	ADV	(3枚組) 18歳以上推奨
26日	ザ・ホード	5,800円	BMGビクター	SLG	
26日	松方弘樹のワールドフィッシング	5,800円	メディアクエスト	SLG	
26日	でろ〜んでろでろ	5,800円	テクモ	PUZ	
下旬	天地無用/ 魅霊理風泉 潮けむりの旅	8,900円	ユーメディア	ADV+SLG	(2枚組) 18歳以上推奨
2月					
2日	リターン・トゥ・ゾーク	5,800円	バンダイビジュアル	ADV	マウス
9日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸(予)〜	1,280円	セガ	ETC	
9日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェリー・マクワイルド〜(予)	1,280円	セガ	ETC	
23日	提督の決断II	10,800円	光栄	SLG	
23日	くるりんPA/	3,980円	スカイ・リンク・システム	PUZ	
23日	空想科学世界ガリバーボーイ	6,800円	ハドソン	RPG	(2枚組)
23日	サンダーボークII	5,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
23日	ハイパー3D対戦バトルゲポッカーズ	5,800円	リバーヒルソフト	ACT	対戦ケーブル
23日	★ハイパー3D対戦バトルゲポッカーズ 対戦ケーブル専用パック	6,300円	リバーヒルソフト	ACT	対戦ケーブル
上旬	PDフルタイムリンク	6,800円	バンダイ	PUZ	
下旬	FEDARIMAIK/〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	6,300円	やのまん	SLG&RPG	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
2月					
下旬	ぐっすんおよよ	未定	エクシング	PUZ	
下旬	ロードランナー レジェンドリターンズ	5,800円	バトラ	ACT&PUZ	
下旬	おまかせ退魔車	未定	セガ	ADV	
未定	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	6,800円	セガ	SLG	
未定	NINKU—忍空— 一気取った忍術の大冒険!	5,800円	セガ	ACT	
未定	国書	6,800円	アスキー	TAB	マウス
未定	ROBO-PIT	5,800円	アルトロン	ACT	
未定	THE GHEN WAR (ザ ゲン ウォー)	5,800円	ヴァンパイアソフト	ACT	
未定	The Tower	6,800円	オープンブック	SLG	
未定	ヴァンパイアハンター	6,800円	カプコン	ACT	
未定	料理の鉄人〜キッチンスタジオツアー〜	5,000円	HAMLET	ETC	
未定	シーバス・フィッシング	6,800円	ビクターエンタテインメント	SLG	
未定	Cubic Gallery	未定	ウィネット	ETC	
未定	ゲームの達人2	8,900円	サンソフト	TAB	
未定	Defcon 5	未定	マルチソフト	SHT	
未定	ソニックウイングス スペシャル	未定	メディアクエスト	SHT	
3月					
8日	きんきんバニー・ブルミエール(仮)	5,800円	キッド	AVG	X指定
15日	ZORK I	未定	雨果社	ADV	
15日	タイタンウォーズ	5,800円	BMGビクター	SHT	
下旬	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	6,500円	サンソフト	RPG	
未定	ドラゴン・フォース	未定	セガ	S-RPG	
未定	バーチャフォトスタジオ	6,800円	アクレイトジャパン	ETC	X指定
未定	フィッシング甲子園	6,800円	キングレコード	SPT	
未定	Jewel of Oracle オラクルの宝石	5,980円	サンソフト	PUZ	
未定	スラムドラゴン	5,800円	ジャレコ	ACT	
未定	開運! なんでも鑑定団	5,000円	テレビ東京	ETC	
未定	悪魔道楽 悪魔道楽	5,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
未定	Horror Tour (ホラーツアー)	未定	オー・シー・シー	ETC	
未定	GUNGRIFON The Eurasian Conflict	未定	ゲーム アーツ	SHT	対戦ケーブル
未定	エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
未定	麻雀ハイパーリアクションR	未定	サミー工業	TAB	X指定
未定	上海 Great Moments	6,500円	サンソフト	PUZ	
未定	アイドル雀士スーパースターバイII	未定	ジャレコ	TAB	X指定
未定	コブラ・ザ・サイコガン	未定	タカラ	ETC	
未定	media ROMancer 朝倉大介	未定	ファンハウス	ETC	
未定	ライフスケープ〜生命40億年はるか旅〜	未定	メディアクエスト	ETC	
未定	まうすけのおジャマ ざわーるど(仮)	未定	データイースト	PUZ	
4月					
未定	AQUAZONE for SEGA Saturn	5,800円	9003 inc.	SLG	
未定	風水先生	5,800円	HAMLET	SLG	
未定	飯島愛インタラクティブ	未定	インナーブレイン	ETC	
未定	出世麻雀 大機神	5,800円	キングレコード	TAB	
6月					
未定	レスキュー	未定	バンタン/電脳工場	SLG	
春					
未定	サクラ大戦	未定	セガ	ADV	マウス
未定	新世紀エヴァンゲリオン	未定	セガ	ADV	
未定	THOR〜精霊王紀伝〜	未定	セガ	A-RPG	
未定	バンゾアドラグーン ツヴァイ	未定	セガ	SHT	
未定	リンクルリバーストーリー(仮)	未定	セガ	A-RPG	
未定	ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル(仮)	未定	セガ	SLG	マウス
未定	NFLクォーターバッククラブ'96	未定	アクレイトジャパン	SPT	
未定	誕生S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	★ウィニングポストII	9,800円	光栄	SLG	
未定	★エアーマネジメント'96	8,800円	光栄	SLG	
未定	★三国志 英雄伝	8,800円	光栄	SLG	
未定	ルパン三世〜THE MASTER FILE〜	5,800円	MIZUKI	ETC	
未定	THE 7TH GUEST2 11TH HOUR	未定	ヴァンパイアソフト	ADV	
未定	銀狼伝説3 〜遙かなる闘い〜	未定	SNK	ACT	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
春	未定	未定	SNK	ACT	
	未定	未定	角川書店	RPG	
	未定	未定	カプコン	ACT	
	未定	未定	光栄	SLG	
	未定	未定	コナミ	SLG	マウス
	未定	未定	サミー工業	PUZ	
	未定	未定	サミー工業	TAB	
	未定	未定	J・フイング	TAB	
	未定	未定	日本クリエイ	ADV	
	未定	未定	パイ	SLG&RPG	
	未定	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	未定	BMGビクター	RPG	
	未定	未定	ピング	SHT	
	未定	未定	ピング	SHT	
	未定	未定	MIZUKI	ETC	
	未定	5,800円	コナミ	SHT	
夏	未定	未定	インクリメントP	SLG	
秋	未定	未定	デジタルフロンティア	A・SHT	
'96年	未定	未定	アルトロン	SLG	
	未定	未定	コナミ	ADV	
	未定	未定	サクセス	SHT	
'97年	未定	未定	サクセス	SHT	
発売日未定	未定	未定	セガ	ETC	
	未定	未定	セガ	SPT	
	未定	未定	セガ	SLG	
	未定	未定	セガ	SPT	タップ
	未定	未定	セガ	ACT	
	未定	未定	セガ	RPG	
	未定	5,800円	EAV	ACT	
	未定	5,800円	EAV	SHT	
	未定	5,800円	EAV	SPT	
	未定	5,800円	EAV	ACT	
	未定	6,800円	カプコン	ETC	(2枚組)
	未定	未定	アークシステムワークス	STG	
	未定	未定	アークシステムワークス	SLG	
	未定	未定	I.S.C	TAB	
	未定	未定	アクレイドジャパン	SHT	
	未定	未定	アクレイドジャパン	ACT	
	未定	未定	アクレイドジャパン	SHT	
	未定	未定	アスキー	ADV	
	未定	未定	アスキー	SLG	
	未定	未定	ヴァージン・エンタテインメント	ACT	
	未定	未定	エス・ビー・エス	SPT	
	未定	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	未定	エポック	未定	
	未定	未定	EAV	SLG	
	未定	未定	EAV	SHT	
	未定	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	未定	クライマックス	A・RPG	
	未定	未定	彩京	SHT	
	未定	未定	J・フイング	TAB	
	未定	未定	システムソフト	SLG	
	未定	未定	システムソフト	SLG	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	未定	ジャレコ	ADV	マウス
	未定	未定	ズーム	ACT	
	未定	未定	ゼムラエ・エンタテインメント	ADV&RPG	
	未定	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	未定	ソフトビジョン	SLG	
	未定	未定	ソフトビジョン	SPT	
	未定	未定	ソフトビジョン	SPT	
	未定	未定	タム・ワーナー・エンタテインメント	ACT	
	未定	未定	テクモ	SPT	
	未定	未定	日本物産	RAC	
	未定	未定	日本物産	SLG	
	未定	未定	日本物産	SHT	
	未定	未定	日本物産	TAB	
	未定	未定	バイオニアLDC	A・RPG	
	未定	未定	ハドソン	RPG	
	未定	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	未定	ビクター・エンタテインメント	SHT	
	未定	未定	ヒューマン	PUZ	
	未定	未定	メサイヤ	ACT	
	未定	未定	メサイヤ	SHT	
	未定	未定	メディアリンク	RAC	

MEGADRIVE ●メガドライブ(メガCD)

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
12月	22日	4,980円	セガ	ACT	8M	
	22日	6,800円	セガ	SHT	CD	
発売日未定	未定	8,800円	インフォコム	ACT	8M	
	未定	7,800円	コンパイル	RPG	CD	
	未定	未定	コンパイル	RPG	16M	
	未定	未定	ビック東海	ACT	4M	

GAME GEAR ●ゲームギア

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
12月	22日	4,800円	セガ	格闘ADV	4M	
1月	12日	5,800円	ゲームアーツ	RPG	4M	
	26日	3,800円	セガ	PUZ	4M	
発売日未定	未定	未定	セガ	ACT	8M	

サタマガ編集部チェック!

怒濤の飛躍を遂げた'95年のセガサターン。次号では、新たな幕開けを告げるビッグ(?)スクープを用意。ソニックに次ぐAM2研の超新作格闘が飛び出すぞ! '96年 最初の号を飾るAM2研・有井伸孝氏の表紙とともに1月26日は要チェックだ!

また、この12月22日をもって、メガドライブ最後の(?)セガタイトルが発売されることを受けて、次号からこの新作スケジュールのページも一部リニューアルし、今後はサターン専門に絞ることとなった。もしも、MD、GGで特別なインフォメーションがある際は、その都度告知するのでヨロシクね。'96年も「サタマガ」は見逃さないぞ。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント項目を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移転を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏面のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボール

ペンが鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1, 2, 3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。筆計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

1 性別 男性 1 女性 2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

- 01 小学生
- 02 中学生
- 03 高校・高専生
- 04 大学・大学院生
- 05 短大・専門学校生
- 06 予備校生
- 07 専務職
- 08 経営・販売職
- 09 専門・技術職
- 10 管理職
- 11 自営業
- 12 無職
- 13 アルバイト
- 14 主婦
- 15 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は? (8冊まで)

- 01 ファミコン通信
- 02 ファミコン通信 BROS.
- 03 GAMEWAKER
- 04 TECH サターン通信
- 05 Vジャンプ
- 06 覇王
- 07 ゲームオン!
- 08 電撃王
- 09 じゅけむ

表1 今号の記事

- 01 LAND MARK
- 02 DATA STATION
- 03 セガサターン読者レース
- 04 異国特異 パーチャファイター2
- 05 特報 セガラリー・チャンピオンシップ
- 06 特報 バンツァードラグーンツヴァイ
- 07 特報 ストリートファイターZERO
- 08 特報 ワンバイア ハンター
- 09 特報 エアーズアドベンチャー
- 10 特報 サンダーボークII
- 11 NEW RELEASE TITLE
- 12 Voyager
- 13 ドラゴン・フォース スクランブル
- 14 ワールドアドバンス大戦略 プレイヤーXROOM
- 15 Internet SATURN DE CHU
- 16 HYPER COLUMNS Chaos
- 17 ひらけ! 情報玉手箱
- 18 サターン教布設計画番外編
- 19 SNK World
- 20 ライセンシスベース
- 21 ガーディアンヒーローズ
- 22 ドラゴン・フォース
- 23 サ・キング・オブ・ファイターズ'95
- 24 銀狼伝説3 ~遙かなる闘い~
- 25 パーチャレーシングサターン
- 26 JJリーグプロサッカークラブをつくろう!
- 27 ゴジラ 一列島襲撃

- 28 サ・タワー
- 29 ホード
- 30 デスマスク
- 31 ウィザースハーモニー
- 32 フェダリメイク/
- 33 プロ麻雀極S
- 34 北斗の拳
- 35 ロードランナー
- 36 サイバリア
- 37 ブラックファイアー
- 38 サ・ゲン・ウォー
- 39 クリーチャー・ショック
- 40 四柱推命ビタグラフ
- 41 天地無用/ 御影理温泉湯けむりの旅
- 42 必殺バチンココレクション
- 43 麻雀狂時代~コギャル放浪後編~
- 44 クロックワーク ナイト ~ペパラーチの温泉~
- 45 機動戦士ガンダム
- 46 ドライアス外伝
- 47 パーチャコップ
- 48 機動戦士ガンダム
- 49 レッドカンパニー西の市通り
- 50 セガAM3研 Rush!!
- 51 セガAM2研 Express Neo
- 52 セガサターンソフトレビュー
- 53 次世代展覧会
- 54 CREATOR'S BANK
- 55 付録 真・女神転生デビルサマナー攻略
- 56 付録 セガ風ライセンシ直撃ハンドブック

アンケート解答欄の記入例

(例1) 解答が5の場合 (例2) 解答が10の場合 (例3) 解答が15の場合 (例4) 解答が1の場合

よい例 5 08 15 1
悪い例 5 8 15 7

複数解答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、解答は左の枠から入れてください。

01 07 15

表2 ハードリスト

- 01 セガサターン、Vサターン
- 02 ハイサターン
- 03 メガドライブ (ワンダーメガを含む)
- 04 スーパー32X
- 05 プレイステーション
- 06 3DO (REAL、TRY)
- 07 M2 (3DO次世代機)
- 08 PC-FX
- 09 スーパーファミコン
- 10 PCエンジンシリーズ
- 11 NEO・GEO (CDを含む)
- 12 ゲームギア
- 13 バーチャルボーイ
- 14 NINTENDO64
- 15 パソコン
- 16 ムービーカード (ビデオCDデコーダ)
- 17 フォトCDレコーダー
- 18 電子ブックオペレーター
- 19 レーシングコントローラー
- 20 パーチャスティック
- 21 パーチャガン
- 22 アナログミッドスティック
- 23 RGBケーブル
- 24 サターン専用通信モデム
- 25 ファクシミリ

表3 ソフトリスト

- 001 アイドル雀士スーチャーバイII
- 002 AQUAZONE for SEGA Saturn
- 003 ARENA
- 004 アルバートオテッセイ外伝
- 005 アローン・イン・ザ・ダーク2
- 006 監獄愛インタラクティブ
- 007 ISTO E ZICO ~ジゴの考えるサッカー~
- 008 ワンバイア ハンター
- 009 ウィザースハーモニー
- 010 ウィニングポストII
- 011 ウイングコマンドーII
- 012 エアーズアドベンチャー
- 013 エアーマネジメント'96
- 014 エイリアン トリロジー
- 015 X JAPAN Virtual Shock 002
- 016 NFLクォーターバッククラブ'96
- 017 NBAバスケットボール サターン
- 018 エンジェル グラフィティ(仮)
- 019 OVER DRIVE
- 020 開運/ なんでも鑑定団
- 021 カオス・コントロール
- 022 ガーディアンヒーローズ
- 023 ガーディアンフォース
- 024 銀狼伝説3 ~遙かなる闘い~
- 025 GUNGRIFON The Eurasian Conflict
- 026 きんきんきんバニー・ブルミール(仮)
- 027 Cubic Gallery
- 028 クールスポット
- 029 空想科学ガリバーボーイ
- 030 くるりんPA/
- 031 くっすんおよよ
- 032 機動戦士ガンダム
- 033 ゲームの達人2
- 034 現代大戦略 Strikes(仮)
- 035 コットン2
- 036 コブラ・ザ・サイコガン
- 037 GOTHIA II ~天空の騎士~
- 038 サイバリア
- 039 サクセスストーリー
- 040 サクラ大戦
- 041 3x3EYES ~吸精公主~
- 042 三國志 英雄伝
- 043 サンダーボークII
- 044 サ・キング・オブ・ファイターズ'95
- 045 THE GHEN WAR (ザ・ゲン・ウォー)
- 046 THE 7TH GUEST II WITH HOUR
- 047 The Tower
- 048 ザ・ホード
- 049 シーバス・フィッシング
- 050 四柱推命ビタグラフ
- 051 上海 Great Moments
- 052 出世麻雀 大権待
- 053 真鶴対馬番書 葛仙
- 054 新世紀エヴァンゲリオン
- 055 神罰 人生の意味
- 056 真・女神転生 デビルサマナー
- 057 心霊探偵 太郎丸(仮)
- 058 JJリーグ プロサッカークラブをつくろう!
- 059 時空探偵DD~幻のローレライ~
- 060 実戦/ パチスロ必勝法3
- 061 重装機兵レイノス2
- 062 Jewel of Oracle オラクルの宝石
- 063 ストライカー1945
- 064 ストリートファイターII ムービー
- 065 ストリートファイターZERO
- 066 スナッチャー
- 067 スラムドラゴン
- 068 セガラリー・チャンピオンシップ
- 069 セロコンチャンプSpecial(仮)
- 070 卒業S
- 071 ソニックウイングス スペシャル
- 072 ZORK I
- 073 タイタンウォーズ
- 074 誕生S
- 075 ダークセイバー(仮)
- 076 ダービースタリオン(仮)
- 077 大運動会
- 078 大冒険(セント・エルモスの奇跡)
- 079 超兄貴~悪魔無敵重可重通男~
- 080 TIZ(TOKYO INSECT ZOO)
- 081 魔界の決闘II
- 082 TECMO SUPER BOWL(仮)
- 083 天外魔境外伝 第四の黙示録
- 084 天地無用/ 魅影理温泉 湯けむりの旅
- 085 天地を喰らうII ~赤星の戦い~
- 086 デスマスク
- 087 Defcon5
- 088 ぞろ~ぞろぞろ
- 089 電脳戦機パーチャロン
- 090 THOR~精霊王記伝~
- 091 とさめきメモリアル
- 092 同級生~げん(仮)
- 093 ドラえもん(仮)
- 094 ドラゴン・フォース
- 095 ナイトストライカーS
- 096 NINKU 忍空
- 097 ノバストーム
- 098 ハイパー3D対戦バトルグロウカース
- 099 パーチャファイターCGボムレートシリーズ
- 100 パーチャフォトスタジオ
- 101 パチンコ倶楽部
- 102 バンツァードラグーンツヴァイ
- 103 必殺バチンココレクション
- 104 ビクトリーゴール'96
- 105 PDウルトラマンリンク
- 106 ファイティングバイパーズ
- 107 FARADOON(仮)
- 108 フィッシング甲子園
- 109 FIFAサッカー'96
- 110 麻雀王
- 111 FEDARIMAIK/
- 112 VR麻雀(仮)
- 113 プロ麻雀 極S
- 114 Horror Tour(ホラーツアー)
- 115 麻雀狂時代 ~コギャル放浪後編~
- 116 麻雀ハイパーリアクションR
- 117 まうすけのオジャマざわーど
- 118 マジックカーベット
- 119 マスターオブモンスターズ
- 120 松方弘樹のワールドフィッシング
- 121 メタルブラック
- 122 media ROMancer 朝倉大介
- 123 モータルコンバットII 完全版
- 124 モンスターメーカー
- 125 ライフスケープ
- 126 ラグナロク・ステージ(仮)
- 127 リターン・トゥ・ソーク
- 128 料理の鉄人
- 129 LUNAR(仮)
- 130 ルパン三世~THE MASTER FILE~
- 131 レイントロップス
- 132 レスキュー
- 133 レボリューションX
- 134 ロードランナー レジェンドリターンズ
- 135 ROBO・PIT
- 136 ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル(仮)



GUARDIAN HEROES

ガーディアンヒーローズ



完成度
98%



最終調整も明日まで……というのに、今日もまだ仕様変更してますが、すべてはより良い物をと望む職人気質からでありまして、その点御了承頂けると……え？「承できない!?……いいでしょう、完成品をプレイして判断してください。乞うご期待! (開発・はん)

●セガ●格闘アクションRPG●1月26日発売●5,800円●2人同時プレイ、2～6対戦プレイ可能●全年齢推奨●ターミナル6 (マルチタップ) 対応

「面白いゲーム」とは何であるかを教えてくれる1作

32ビット機という高スペックのハードが世に出て以来、ポリゴンやレンダリングといった、それまでの家庭用マシンではなしえなかった表現方法を用いて作られたゲームが数多く発表された。だが、それにばかりとらわれて、肝心のゲーム性がおろそかになってしまった作品も見受けられる。

発売が間近に迫った、「ガーディアンヒーローズ」。このタイトルは、メガドライブ時代から定評のあるトレジャーが企画・制作を行った。常に「ゲーム性」を追求してきた彼らの作品は、ポリゴンや3Dグラフィックといった最先端の表現技術こそ使っていないが、ゲーム制作の基本ともいえるスプライト&ドット絵にこだわりぬいている。格闘ゲームの爽快感とRPGの成長要素を融合させた、「格闘RPG」という新ジャンルを構築した快挙もさることながら、ゲームメーカー、そしてプレイヤーが忘れつつある「純粋な面白さ」を見せつけてくれる傑作だ!

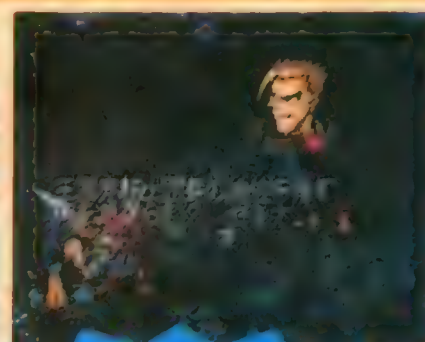
PART1

ストーリーモード



PART2

2～6人対戦モード



1本で2度以上
楽しめる2大モードを、
今回は別々に特集しちゃいます



次のページへ
さくさくGO!

114ページから
大特集だ!

STAGE
1

目覚め

ストーリーモード最初のステージは、伝説の剣をめぐる闘いにハーンたちが巻き込まれるという導入部分。興奮の「アンデッド登場場面」も見逃すな!

伝説の剣を入手した4人



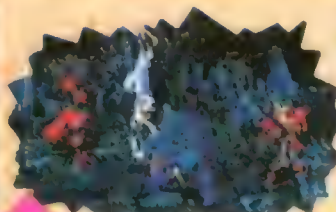
そこへ突然乱入!



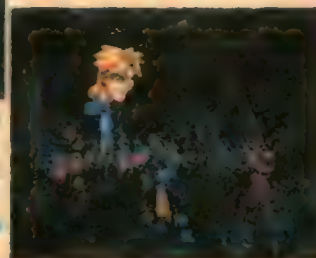
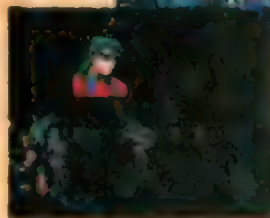
燃えさがる部屋から脱出!



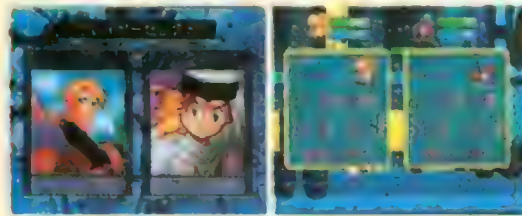
墓場には強力な悪魔が潜む!



苦戦のさなか、剣に突然の落雷!
そして墓場から復活を果たした
アンデッドが一撃のもとに粉碎!

ストーリーモードで活躍する
4人+1人のキャラクター

ストーリーモードで使用できるキャラクターは、御覧のとおり全部で5人。ただし、最初のプレイヤーキャラクターはハーン、ランディ、ニコレ、ギンジロウの4人のみとなっており、セレナはストーリーモードを1度最後までクリアすることで使えるようになる（ちゃんとバックアップのデータに記録される）。ちなみにセレナ以外のキャラクターでプレイしている場合は、ステージ1でセレナが初心者プレイヤーを助けてくれる。



セレナはストーリーモードを1度最後までクリアすることで使えるようになる（ちゃんとバックアップのデータに記録される）。ちなみにセレナ以外のキャラクターでプレイしている場合は、ステージ1でセレナが初心者プレイヤーを助けてくれる。

ハーン・サムウェル

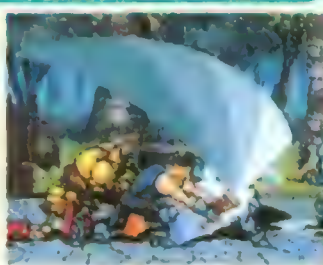


パラメータ初期値

力	8	精神力	5
体力	7	素早さ	3
知力	3	運	4

力と体力にポイントを注ぎこめ!

ハーンは初心者にも扱いやすいパワー戦士だ。特に、Bボタン連打で出せるハーンスペシャルや、斜め下+強ボタンの攻撃が強力なので、クリアも楽なほうだろう。魔法は1つしかないの、パラメータは知力よりも力、体力、精神力などを増やそう。



ランディ&エドワード



パラメータ初期値

力	3	精神力	3
体力	2	素早さ	5
知力	8	運	2

魔法を強めて一気にストン

ランディは攻撃魔法が得意だが、攻撃力の低さと打たれ弱さが欠点なので、力と体力は早めに補っておこう。使い魔のエドは、ガードボタンを押したままの状態だと自分でもある程度操作できるのだが、詳しいことは次号で解説したい。



STAGE
2

希望の序曲

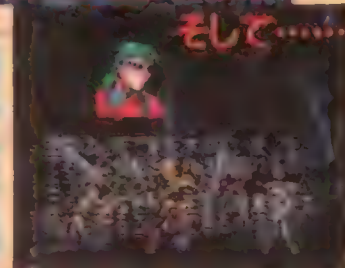
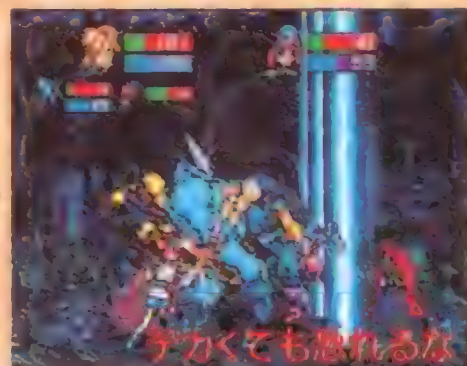
このステージからは、アンデッドヒーローがプレイヤーの命令で闘ってくれる。キャラもレベルアップでほどよく強くなり、闘いもここからが本番だ。

見境ナシなのか?!



命令を与えてやるべし

さらにズルの遊撃隊が
投入され闘いは激化した!



ポイントと長所を
伸ばすか、短所を補うか?

1つのステージをクリアした後は、レベルアップに応じたポイントをパラメータに振り分けることができる。パラメータは力、体力、知力、精神力、素早さ、運の6種類あり、それぞれ攻撃力や敵の魔法に対する耐性などに関わってくる。バランスよく増やすか、長所を伸ばすか、それとも短所を補うか、思索のしどころだ。



ステージ分岐で変化するシナリオ
遊び方しだいでいろいろと



ステージ2以降は、いくつかの選択肢によるシナリオ分岐がある。これによって進行ステージ、エンディング、全体的な難易度が変わってくるので、プレイごとに違うものを選択してみよう。

ニコレ・ニール

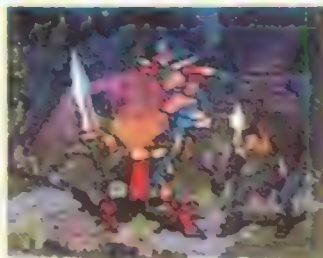


パラメータ初期値

力	2	精神力	6
体力	3	素早さ	4
知力	5	運	10

誰かお供が1人ほしいな

攻撃力の低さはポイントで補えるが、ニコレは通常技の基本性能自体が弱く、かつ魔法も補助系主体で攻撃系が少ない。アンデッドに頼れば



1人でもクリアできるが、やはりニコレは協力プレイでこそ生きるキャラだ。回復魔法やバリアも有効に使おう。

イブシ・ギンジロウ



パラメータ初期値

力	4	精神力	8
体力	4	素早さ	6
知力	4	運	4

一時たりとも休まず動け!

動作が機敏で、役立つ忍術(魔法)も備えているギンジロウは、通常技が特殊である(長距離の跳び蹴りや、上昇攻撃などの移動系がある)。



操作には慣れが必要だが、極めれば攻撃と移動を切れ目なくつないで流麗なプレイが可能だ。

セレナ・コルセア



パラメータ初期値

力	5	精神力	5
体力	5	素早さ	5
知力	5	運	5

どつないバランスキャラ

セレナは通常技、必殺技、攻撃魔法と、すべての面においてバランスのとれた性能を持っている。はっきりした短所も長所もないため、ポイントの割り振り方しだいでパワー重視、魔法重視、素早さ重視など、性質はかなり変わってくるだろう。

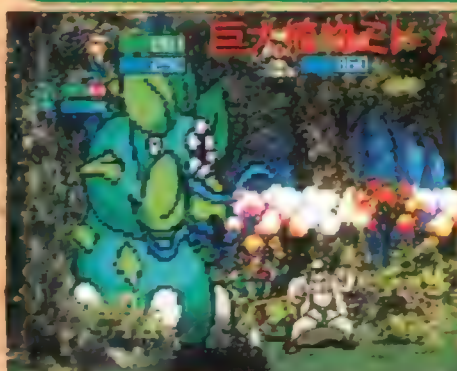




STAGE
3

以降の名場面を一挙公開!どんな

STAGE3 森緑の怪物

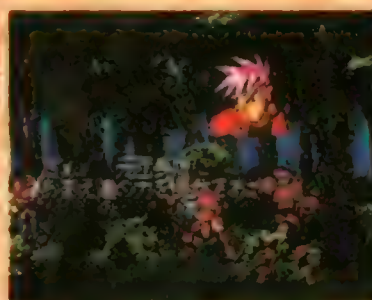


巨大怪物と対決!

ランディの
師匠、マノン



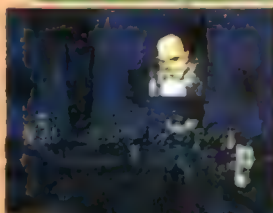
因縁の
対決か!?



青の赤VS赤の赤!



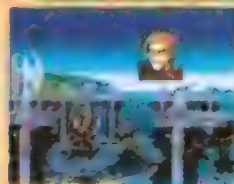
STAGE4 魔導兵器



あのシルバー
なのか!?



STAGE7 因われの国

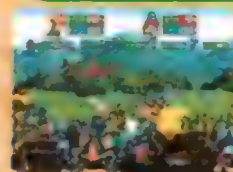


血に染まりし橋



ここにも村神が

STAGE5 無力な反乱



レジスタンスと
共同戦線を張れ

村神がついに作動!
奴は救世主なのか?



STAGE6 王国の罠



マッチョの手下、
ゴータッツ登場!



発売前
コラム

すぐさま役立つ 「GH」基礎知識

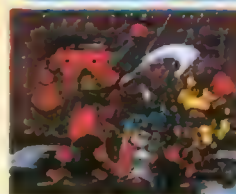
早くも発売まであと約1カ月。というわけで、直前の今回は「GH」の基礎的なコツをいくつかまとめてみた。以前に掲載した操作方法の解説と併せて読んでもらえれば、買ったその日からすぐ楽しめるはずだ

ソフト発売日と重なる次号では、さらに深い攻略をやる予定なので、そちらにも期待してほしい

初心者も安心の 便利なガード

「GH」では、空中、地上を問わず防御はボタンで行うのだが、実はこのガードがすごい優れものなのだ。なにしろ、ガードボタンを押している限り、左右どちらを向いても敵の攻撃を防御することはもちろん、上段、下段の防御も自動的に切り替えてくれるという、まさに完璧なオートガードなのだ! これは対戦モードでも同様なので、初心者でも安心して闘えること間違いなし!

どんな攻撃もオートです



ガードしたまま技も出せる



ちなみに、ガード中に技を出すと、ガードが解除されてしまいます。そのため、ガード中に技を出さないように注意してください。

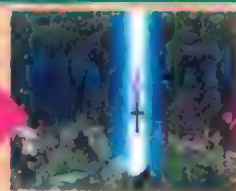
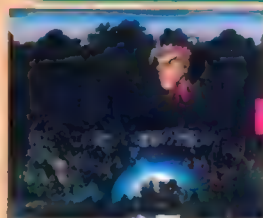


ルートで行く?

ここではステージ3～12までのハイライトシーンを一気に見てもらおう。ただし、ストーリーの重要な部分はあえて伏せてあるぞ。なお、ステージ2の分岐以降は選択肢によって進行が変化するため、以下のステージ数は実際の順番とは別だ。

STAGE8

悲しみの大地



憎悪の塊！ 黒きアンデッド！

ある山の頂に登ってきた一行は、はるか昔に破壊したらしい遺物の跡を発見。そこで、先に来ていたバルガと会い、まさしく謎の塊かと思われた矢先に、目前で黒いアンデッドが現れる！
アンデッドと同じく正体は謎だが、いまだに黒い塊の波動が一行を襲っている。これは何なのか？



STAGE11

とまどいの使徒



技も気迫も互角！



ハーンの元上官 デッドアイ・ガッシュ

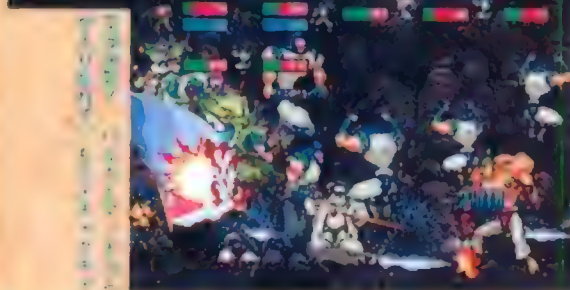


STAGE9

マッチョと ゆかいな仲間たち



繰り広げられる 筋肉のう・た・げ



STAGE10

裏切りの街



ちゃっかり 市民も参戦？



STAGE12

正面突破



魔法を効果的に 使うためには？

コマンド入力後（もしくはアイコン選択後）にしばらくパワーをためるタイプの魔法には、ちょっとした操作テクニックがある。例えばランディのファイヤーウォールの場合、ためている間はスキがあるが、Zボタンを再度押すことで、ためを中断してすぐに出すことができるのだ。もちろん、ためが少なければ魔法の規模も小さくなるが、敵が多くてためる時間が取れない場合は使ってみよう。

ため系魔法のコントロール



パラメータによるパワー差

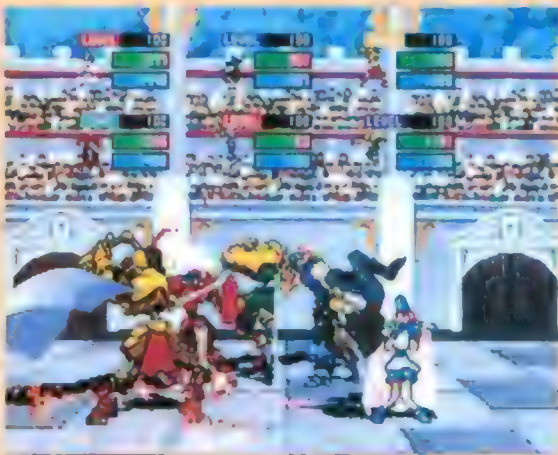


最弱

最強

滞空時の戦闘センスを磨こう

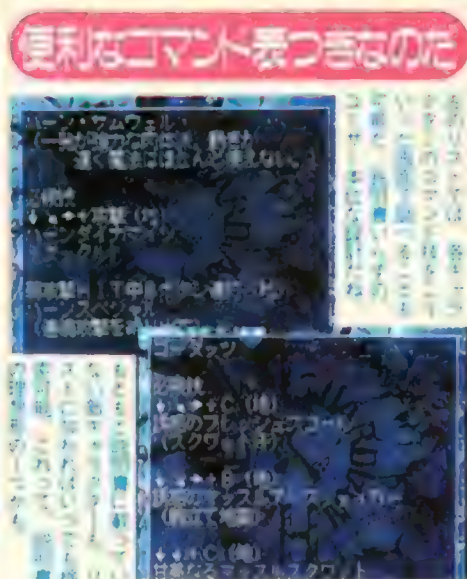




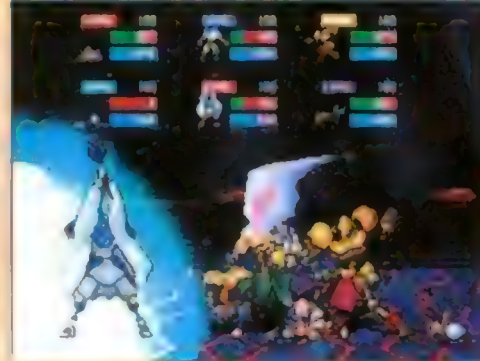
お待たせ！ いよいよここからは「GH」最大のお楽しみ、対戦モードの詳細だ！ このモードは、なんと総勢45種類ものキャラクター（一部に系統の似たタイプもあり）が使用できるということに加えて、最大6人での対戦プレイが可能という、格闘ゲームの常識をぶち破る痛快さ！ もちろん、これらの数々の部分だけでなく、対戦ゲームとしての絶妙な調整、人間どうしならではのかけひきといった、格闘ゲームの「命」の部分も「本気」で作りこまれていることを保証する。今のうちにタップとパッドを確保しておいたほうがいいぞ、ホントに。

**「GH」のもう1つの魅力！
45体ものキャラクターが選べる
最大6人の対戦プレイだ！**

使用キャラは、ストーリーモードをプレイして増やそう！



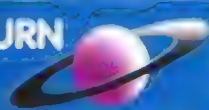
あんなキャラや、こんなキャラまで、どんな好みにも対応します！



ズラリと揃った36体のキャラクターたち！



GUARDIAN HEROES



いたれりつくせりの設定の数々!
対戦環境をバッチリ整えて楽しもう!



対戦相手は、
プレイヤーの
設定した
レベルに
応じて
自動的に
設定される。

時間
無制限
バトル

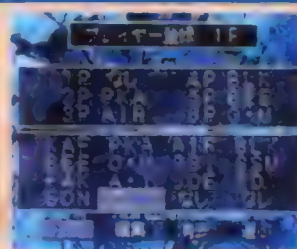
とにかく、最後に残った1人が勝利者だ!



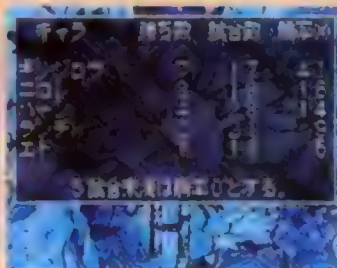
キー
コン
フリグ



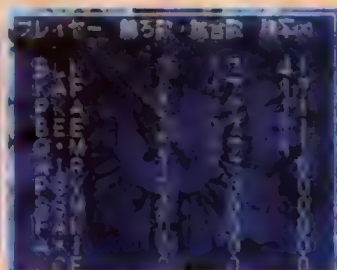
プレ
イヤー
登録



キャラ
別スコア

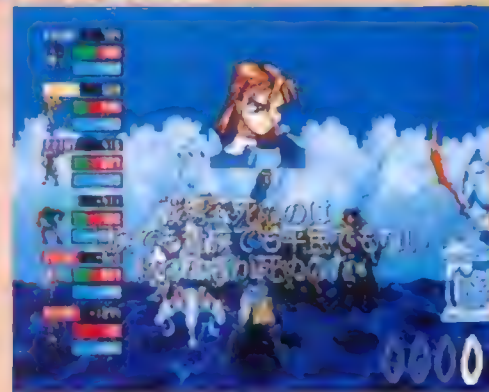


プレ
イヤー
別スコア



1
99分
間連
続バ
トル

制限時間内なら何度でも
復活できるポイント制!



残りの9人の正体は、君の手で明かすのだ!

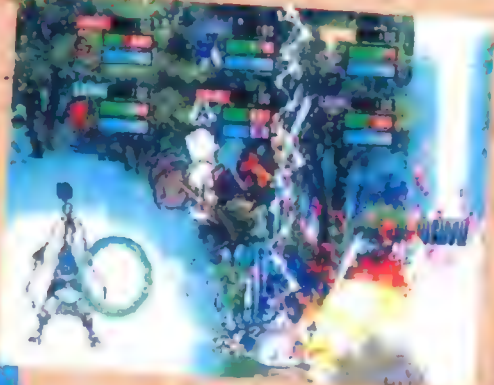




普通の格闘ゲームじゃ味わえない、多人数対戦の

打撃、魔法、イロモノ技、なんでもありのデスマッチ!

もちろん、緊張感はりつめる
サシの対戦も熱いッスよ!



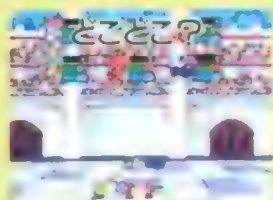
多人数プレイの乱戦模様も楽しいけど、2人対戦時の緊張感もまた、面白い。一つのキャラクターを極めるための練習にも通じているしね。



攻撃の相殺、避け、2段ジャンプ、空中防御といった数々のテクニクを駆使して、相手のわずかな隙をつく。1対1ならではの熱い攻防だ。

気分はバットの飼育小屋?
エドONLYの6匹対決!

ムギユ! デカ物だらけのキュークツ対戦!?

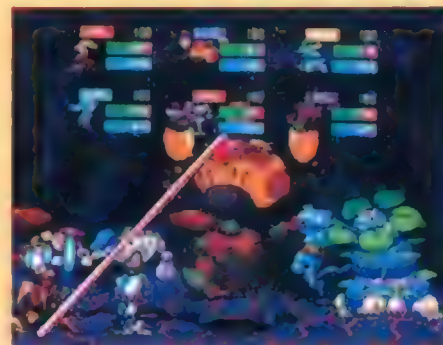


ストーリーモードではオプション(?)のエドも、対戦モードでは1人立ち可能。でも6人全員エドだとワケわかんなくなる。

左の画面ではわかりにくいので、ちょっと拡大してみました。6色のエドが戦場1つに「ここ」を繰り返して広がります。



巨漢ばかりで対戦するのも一興。こんなにいると画面がキョウキョウになりそう。



巨漢対戦は血気地獄の時が連続する。それと、こんな「デカ」な対戦も。

キャラ選択時の設定にも注目! プレイのバリエーションが無限に広がるぞ!

プレイヤー設定

この項目で、対戦に参加するプレイヤーを設定。人間が操作するか、コンピュータが操作するかを決められる。多人数対戦をしない場合は、必要なプレイヤーを「なし」にして、人数を調整しよう。

キャラ設定

各プレイヤーが使用するキャラクターを設定。最初は5人しか選べないが、ストーリーモードをプレイすると種類を増やせる。試合が始まるまでのキャラクターになるかわからないランダム設定もある。

プレイヤー	キャラ	レベル	チーム
1P	不死英雄戦士等	198	A
2P	ゼレナ	150	A
3P	マッチョ	180	B
4P	ズル	90	B
CPU	バジカ	?	F
なし	女性市民	?	F

チーム設定

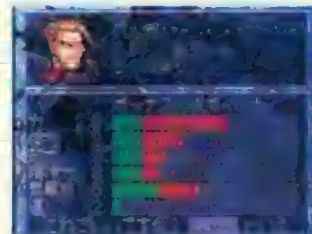
各プレイヤーの所属チームを設定。A〜Fチームまであり、6人バラバラに設定すると自分以外すべて敵のバトルロイヤルになる。2人以上で同じチーム(ランダムもあり)を組んでの協力も可能。

レベル設定

各キャラクターのレベルを設定。戦闘を上げること、体力とMPの上昇も増やせる。あまり低いとすぐに倒れてしまうので、20〜30くらいの適正レベルにしよう。この項目もランダム設定あり。



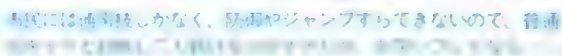
設定したいときは、2対2、1対1など、電撃的なカースも楽しめる。同じチームの味方は攻撃が当たらないので、同時に攻撃を右から左とといった能力プレイもできる。



レベルを1以上にした場合、ストーリーモードのようにはポイントを獲得しづらく、この作業を省きたいなら、約40〜50のランダムに設定するといいたい。

というわけで、最後はよりすぐりの写真を見せてみた。これで少しでも対照モードの熱さが伝わったかな？

ゴータッツ団全員集合!
たたいまより筋トレを開始する!



重なっても、半透明になっ
て見えるよう配置されてい



キャラクターは各6色からコーディネート

キャラクター選択時には、押すボタンによって6色のカラーリングが選べる。基本カラー（Cボタン）以外で楽しみたい人はX、Y、Z、A、Bボタンで試してみよう！



ΔG°_f (kJ/mol)	0	-137.2	-175.0	-228.6
ΔG°_f (kcal/mol)	0	-32.8	-41.8	-54.0

トレンジャーといえはメガドライブ時代には、各作品で何らかの存在感を見せてくれた「実力派」メーカーである。だから「サターンではどんな存在感を見せてくれるのだろうか」と思っていた。しかし初めて「GH」の要素を知った時、私は笑死にも「あんな普通のゲームなのか」と感じってしまった。

ところが、実際に「GH」に触れてみたらそんな考えは雲霧散した。技術力というものは、多聞語キヤラや澄んだサウンドといった表面的なものだけでなく、「楽しく遊べる作品」に上れる」という、目に見えない部分にもあることに気づいたからだ。メガドライブの幽霊白書〜魔装機戦〜で確立した、活気溢れる多人数対戦や、簡単な操作性などの長所を冒草せ、オリジナルのキヤラクターでまとめた「GH」この作品はメガドライブ時代からのマニアと、サターンが初めてのセガハードだという方も含めて、できるだけ多くのユーザーに見てほしい。そして「面白ゲーム」とは何であるかを改めて見直したい。

(佐々木KAFLI氏)



ドラゴンボールZ 神の戦い

エン・フォース

詳細が見えてきた「ドラゴンボールZ 神の戦い」のバトルと8人の魅力あふれる世界

75%

ドラゴン・フォース

ついにゲームの詳細が見えてきた「ドラゴン・フォース」。迫真のバトルと8人の魅力ある君主、君なら誰を選ぶ？

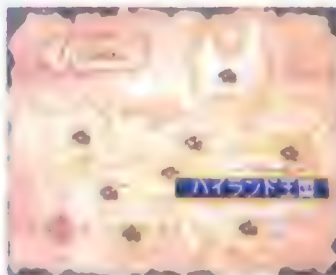
●セガ●来年3月発売予定●価格未定●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ

このところビジュアルシーンに重点をおいて紹介してきたこの「ドラゴン・フォース」。発売に向けて開発も急ピッチで進んでいる模様で、以前紹介したものより格段にグレードアップしたゲーム画面が届いたぞ。ということで、今月はゲームの流れを追いながら紹介していこう。

このゲームの目的は一国の君主となり、まずは大陸統一を目指すこと。そして最終的には、今まさに復活せんとする邪神マドルクの野望を阻止することが目的だ。各国と同盟を組んだり部下を増やすのも君の腕しだい、国王としての威厳と信頼を保ちつつ君の選んだ君主を成長させよ。

ゲームを始める時にまずプレイする君主を選ぶ必要がある。もちろん自分の気に入った君主を選べばよいのだが、同時にそれは国も選ぶことにつながるのだ。レジェンドラは広いことだし、各国のレジェンドラでの位置も考えて、自分が戦略を進めやすいと思った国を選ぼう。なお、ゲーム開始当初に選べる君主は6人、ゴルダークとレイナートは選べないのだ。彼らは1度クリアしてからどうぞ。

吾國の



ハイランド王国
国王 ウェイン

てだ立を、わとてのる
しに、敵さた王分たく
に、御難、宮に、四十
七才、困氣、實を、はあ
1才、王、入、病、不、育、は、ま
1才、王、入、病、不、育、は、ま
ハ、若、ち、も、ぞ、る、し、故、武



この国王を遣ふ
他の国王を見る

トリスタン・マク

「軍事大加トリズ
ンの新しき海軍
ものたぐいまれな
艦隊と冷戦の勃発
により、世界では
「元軍部の風雲士
と目せられ、彼がう
たえられ、勢力は
はるかに広がって

トバース王國
國王レオン

宗王トバーズのス
國主。無情で、それ
たが、守り、人を
人を守るためにモン
すたの意を達し、民
ての意を達し、民を
に立ち上げる



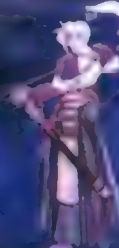
ムーンパルス型

及び献じた国力を
見ると、エルブ族の
少女、貴族は太ら
ないで居るが、い
さという事にはま
どけないうちが
健康出来ないよう
な事だ。



イヌモミ
國王 三九〇三

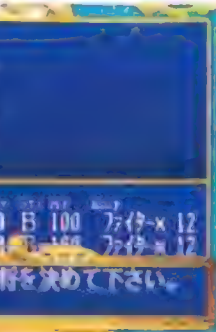
クサナギ家刺繍を
のたリムツ
アスター。イッモ
の影を写して刺繍を
していた。
乳を飲んじながら
寂さも食わせ持つ
ものの、である



ボサックマン

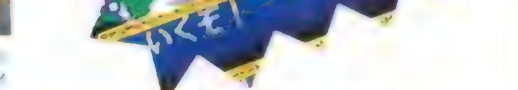
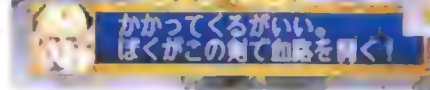
ファンクルの理、
人々の主。いがめ
しい面とやや悪いか
った面とのたわい
を受けやすいが、
実質さくて豊かな
人間であり、日本人
からは「虎の父」と
して知られている。



[illegible]

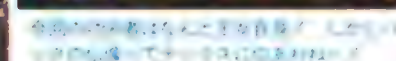
他国兵らと接触、さあ、よいは戦闘だ!

触と接触するとキレる。ウーイェン、そんなことを

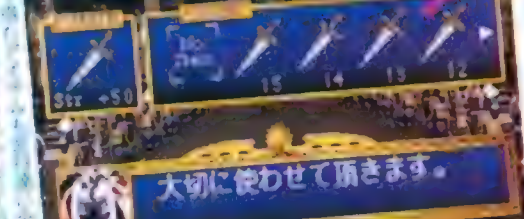
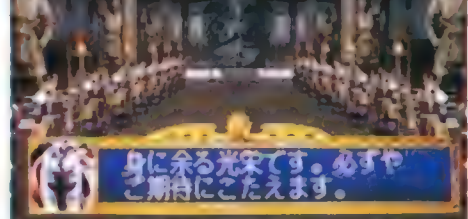


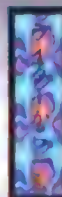
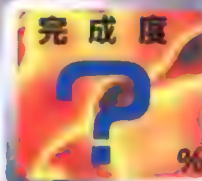
ごほうびもらってうれしいな

結果、このように、この研究は、**「人々の生活の質を向上させること」**が、**「社会の持続可能な発展を促進すること」**に貢献していることが明らかになった。



Item	Qty	Unit	Price	Total
ティリス	4	1バー	0	0
クレン	4	1バー	0	0
マノア	2	1バー	0	0
デュラン	2	1バー	0	0
ラインノール	2	1バー	0	0





内容の方が超気になるところだけど、とりあえずサターンでプレイできると思うだけで嬉しく思います……とかなんとか言っているのも自分にはサターンを持っていないかったりするのが正直なところ。まっ、これを機にサターンを買うのもいいかな。(たか・びーちゃん)

●SNK●来春発売予定●価格未定●対戦格闘

発売日は'96年春予定!

春よ来い、早く来い

今月のお仲間披露



知る人ぞ知る京マスターのライター。他のキャラも強い。



サタマガ
NEWライター
たか・びーちゃん

とりあえずメインで使っているチームは、アンディ、京、テリーで、カラーはすべて原色です。たまにテリーをリョウに変えたりします。戦闘能力は結構高めで、その気になればどんなチームと

でも戦っていけると思うんです……が……、操作する自分がMVS配列(4ボタン横一列並び)でないとダメというのが最大の課題であり、自分の不器用さにムカついている今日この頃です。

さて、いきなりおはがき募集だ。KOFの魅力あふれるキャラたちへのアツイ想い、特な連続技などを送ってほしい! まずは主人公&ライバルチームでよろしくです!



あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6

平田ビル2F ソフトバンク セガサターンマガジン
KOF'95 "主人公&ライバルチーム" 特集係

発表 12月号SNKアンケート

さて、12月号で募集したアンケートだが、応募総数は200枚以上。このハガキはすべてきちんとSNKさんにお届けします!

あなたはNEO・GEOのハードを持っていますか?

持っている **36%**

持っていない **64%**

なぜか多いのが「持っていたが売ってしまった、後悔してる」という意見。でも「サターンを持っていたから良かった」そんな「彼氏が持ってる」の意見に女性スタッフ(MVS所有)が「自分で買え!」と一言。



1位 サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

●60票/対戦格闘

「シリーズ最新作だから」という意見が多い。「ゲーセンで対戦するために家で練習したい」などは最新作ならではの意見。予想されていた「ナコルル命!」的な意見はかなり少ない。これがサタマガNEO・GEOファンの傾向か?



2位 真サムライスピリッツ

●31票/対戦格闘

なんと2位もサムライ。4位には初代のサムライスピリッツがあり、このシリーズの人気の高さを物語っている。なぜ真一なのかと言うと、「このタイトルならではの良さがある」と挙げる人が多い。つい新しさに走るゲームの世界で、NEO・GEOファンにはこだわりが感じられるね。



3位 真説サムライスピリッツ武士道烈伝

21票/RPG

4位 サムライスピリッツ

19票/対戦格闘

5位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

17票/対戦格闘

6位 餓狼伝説SPECIAL

15票/対戦格闘

7位 パルスター

10票/シューティング

8位 龍虎の拳2

8票/対戦格闘

9位 龍虎の拳

6票/対戦格闘

10位 ソニックウイングス3

5票/シューティング

圧倒的に格闘が多いが、しっかりSTGも入っている。パルスターはグラフィックの美しさが主な理由。ソニックウイングス3に「して」なんて意見もあったぞ。

サターン移植の際希望することは?

目立った意見をいくつか挙げると

- ・NEO・GEO版からの完全移植
- ・サターン版オリジナルモード
- ・値段を下げる
- ・読み込み時間の短縮
- ・初心者用必殺技簡単コマンド
- ・サターン用NEO・GEOゲーム専用スティック同時発売

完全移植でありつつ、サターン版ならではの機能があるのが理想だね。この他にも「VFやファイティングバイパースのキャラも入れたKOF」華蔵とアキラとサンマンのチームなんていいよね(いいか?)。「KOFの5人チーム制」。「サウンドテスト、ボイステストを入れて」。このあたりはやはりキャラへの愛が強いNEO・GEOファンならではの要望ですね。

鉄腕伝説ガurren lagann

ROAD TO THE FINAL VICTORY

こちらやはり来春発売予定となった。これ以外の情報はまだ未定だが、シリーズ最新作などの情報も含め続報を待てくれ。

熊狼3 必須テク! コンビネーションアーツの達人をめざせ!

「現代のコンピュータ・ゲームには驚異的な内容
 という評価のものが多く、しかも進んでいる
 と入る。だが、その一方で、ゲーム・プレイに
 対して、興味を失った人々、中には、ゲーム・プレイ
 自体を面白くないと感じる人も出てくる。これは、
 現代のゲーム・プレイの現状である。」



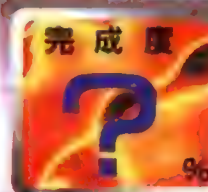
二〇〇九年四月に実施した調査によると、中国では、

U-ボートは、2階建てである。一、二のフロアを「メインデッキ」、三、四のフロアを「サブデッキ」と呼んでいる。船体は、U-ボートという名前通り、U字の形をしており、船首と船尾の両方に、船体より少し高く出っ張った「クレーン」が設置されている。このクレーンが、U-ボートの主眼である。このクレーンが、U-ボートの主眼である。このクレーンが、U-ボートの主眼である。



三、《说文解字》：《说文解字》是东汉许慎所著的一部文字学著作，它系统地分析了汉字的构造和演变，是研究汉字的重要文献。

こちらも'96春発売予定が決まったぞ!



リアルパウトのプライベートショーに行ってきました。やはりコンシューマーのものとは雰囲気違いますね。で、リアルパウトですが、個人的にギース好きなのでこれが最後かと思うと寂しい。餓狼3が出たら、これもすぐにでもサターンに移植して欲しいですね。

●SNK●来客発売予定●価格未定●対戦格闘

餓狼シリーズ新作 NEO・GEOで発売!



『リアルバウト 鯨波伝説』

戯狼の最新作がついに発表／登場キャラは戯狼3に登場した19人に加えて、キム、ピリー、ダックが新たに乱入。さらに熱い闘いが期待できそう。新システムも満載だぞ。



図3と基本的には一緒
リングアウトやパワーゲ
ージシステムが加わった



NEO・GEOのタイトルの キャラクターの中で一番好きな キャラクターとその理由は？

1位 草薺 京

●40票/KOFシリーズ

女性票はもちろん、かなりの男性票も集めて堂々の1位はやっぱり京サマ。好きな理由は断トツで「カッコイイから」。人気が高いと嫌いな人も多いけど、彼は本当に誰からも愛されているよね。「学ランがカッコイイ/」「炎を使うのがカッコイイ/」「詩を書く趣味が格好イイ/」(う〜む)と、もう京サマなら何でもかんでもカッコイイらしい。でも納得。

さて、2位はやっぱりこの人、テリーを忘れてはいけない。NEO・GEOゲームをここまで盛り上げたのは彼のカも大きいでしょう。「OK /



2位 テリー・ボガード

●22票／餓狼・KOFシリーズ

の勝ちポーズは永遠です」「男の中の男だ。」など、いまだ人気衰えずといった感じだ。

3位はKOF'95に登場後あっという間に超人気キャラとなった八神庵。「初めて見た時すごくインパクトがあった」など、妖しい雰囲気とセリフ、そして笑い声の虜となる女性ファンは多い。今回のSNK WORLDにも早速ラブコールが来ているぞ。



**サターンタイトルでNEO・GEOに移植すると
よいと思われるタイトルとその理由は？**

1位 バーチャファイター2



これも予想どおり。1という意見も少なくないけど、やっぱり旬の？だね。「NEO・GEOユーザーにもVFの楽しさを知ってほしい」「KOF'95に相当するビックタイトルといえばコレか／」など、クロスライセンスをよく理解した意見も多かったぞ。

その他

他に多かった意見は「ぶよぶよ通」「嫌いな人あんまいなと思う」「WA大戦略」「こういうのもいいでしょ?」「バツアードラグーン」「あのオープニングの感動をNEO、

GEOユーザーにも」。やはり
NEO・GEOには珍しいジャ
ンルかつ、サターンユーザー
が自信を持ってオススメでき
る作品が撃ったという感じ。
もちろんデイトナもあるぞ。

3位 八神庵

●18票/KOFシリーズ

以下ざっと挙げていくと、4位ナコルル、5位ジョー東、6位アンディ・ボガード、7位牙神幻十郎、8位ギース・ハワード、橘右京、10位キング、キム・カップファン、リョウ・サカザキといったところ。『新紅蓮』に新登場の緒方閑瓦や首切り波多喜などの名前もあったぞ。しかしこう見ると、ユリ・サカザキや不知火舞がいないのがちょっと不思議な。



SNKより

たくさんのお八が本当にありがとうございます。思っていたよりもたくさん、NEO・GEOを持っているという方がいて嬉しかったです。一番驚いたのはサターンへの移植希望ソフトで1~4位までがサムスピ関連だったこと。それぞれの良さをちゃんと分かってくれているNEO・GEOファンはさすがですね(笑)。餓狼3やKOF'95の移植に関しても、サターンでどのように再現されるかはまだ分かりませんが、情報が入りしだいお届けするので、期待して待っていて下さい(広告宣伝課 樫本)。

編輯部感想

今回のアンケートで感じたのは、サターンユーザーそしてサタマガ読者は本当にゲームが好きだということです。KOF'95などの移植を心底喜んで、なおかつサターンタイトルのNEO・GEOへの移植についてとても真剣に考えてくれた姿勢に感動しました。これからもSNKさんと協力していい記事を作ります。御協力頂いた皆様ありがとうございました。プレゼントの京サマポスターは神奈川県の夏木瑠里さん、長野県の柳沢友紀さん、兵庫県の稲田尊さんに送ります。

TIME WARNER INTERACTIVE'S

Virtua Racing™

バーチャレーシング セガサターン

タイムアタック コンテストの 4コースを徹底紹介!!

メーカーアドバイスつき

完成度
100%



コースは10個、車も5種類、車を乗り換え成り上がっていく「グランプリモード」もあります。2人同時プレイもできて、裏技であることや、こんなこともできたりして……貧乏すぎてウットリしちゃいますねえ タイムアタック大会へも、ビシビシ応募してね

●タイムワナー インタラクティブ ●発売中 ●5,800円 ●RAC(レーシングゲーム)
●2人対戦可能 ●レーシングコントローラー対応 ●全年齢推奨

個性ある5種類の車 君ならどれを選ぶ?

このゲームでは、使用車種を以下の5種類から選べる。練習目的にあわせて紹介しよう。



規定の4コースを徹底分析!

今回のタイムアタックコンテストで使用するのはこの4コース。F1の7ミッションで走ってみたぞ。

SURFERS SPEEDWAY OVAL

とりあえずは初級というところで、ほぼ7速をフル活用するイージーなコースになっているぞ。

初級

基本タイム39'42"

スタートからの加速は、アクセルを踏み込んでいけばいい。最初のコーナーは慎重に進めよう。

この直線では、何も考えずアクセルを全開にしていれば、次のヘアピンに備えられる。

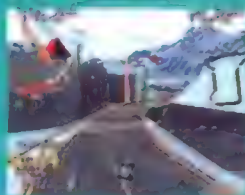
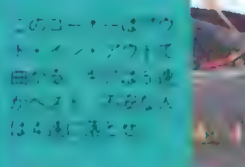
T・Wからのアドバイス

このコースは、ただひたすらインペータに集中すること、それに尽きます。フルアクセルで、できる限り速く進めよう。ここでできれば、速いでもチャンスはあります。

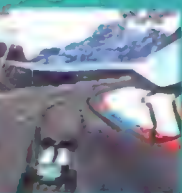


ALPINE

この中級からは、スピードで走るといって甘くはない。このコースからコーナーのギアダウンを見よう。



スタートして、急な曲のコーナー。7速で曲がるのは無理なため、4速から減速してギアダウンする。



このコーナーは、アクセルを踏み込んで曲がる。スピードが速いから、不安な人は4速に落とせ。

中級

基本タイム46' 62"



ゆるやかなコーナーで加速する。インをつきながら7速のままで曲がる。アクセルのインで7速を落とす。



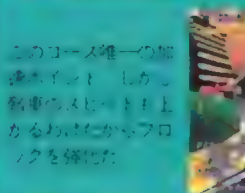
7速でも曲がる。不安なら、アクセルを踏み込んで曲がる。このコーナーは、アクセルを踏み込んで曲がる。アクセルのインで7速を落とす。

T・W・Iからのアドバイス

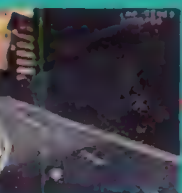
ここは、中級と行っても簡単なコースで、最初のコーナーと、トンネルを抜けた後の右、左の切り返しにさえ気を付ければ、タイムは縮まってくるでしょう。

METROPOLIS

さすが上級だけあって、全体に複雑なコーナーが並ぶ。ムズイコースだ。先走するのもままならない。



いきなり急なコーナー。このコーナーは、アクセルを踏み込んで曲がる。スピードが速いから、不安な人は4速に落とせ。



このコース唯一の加速ポイント。しかし、加速のスピードが上がると、アクセルを踏み込んで曲がる。スピードが速いから、不安な人は4速に落とせ。

上級

基本タイム41' 73"



ゆるやかなコーナーで加速する。インをつきながら7速のままで曲がる。アクセルのインで7速を落とす。



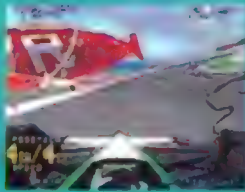
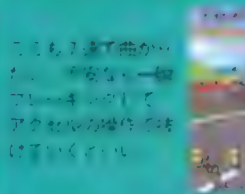
このコーナーは、アクセルを踏み込んで曲がる。このコーナーは、アクセルを踏み込んで曲がる。アクセルのインで7速を落とす。

T・W・Iからのアドバイス

ポリゴン換の看板がたっている、通称「飾りコーナー」からの右、左の切り返しを、いかにスムーズかつハイスピードに抜けるか、後は見通しの悪いコーナーの処理ですね。

PACIFIC COAST

一見、アクセル全開で走れそうな気がするが、実は超上級。一番難しいコースなので、ナメて走ってはいけません。



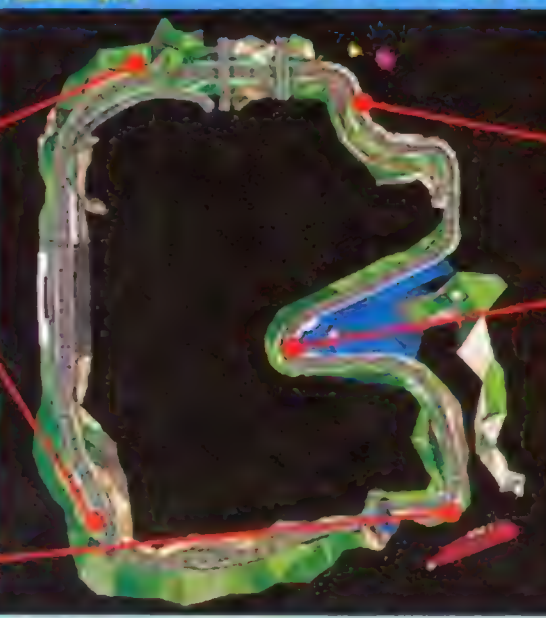
7速でアクセル全開で走れる。このコーナーは、アクセルを踏み込んで曲がる。スピードが速いから、不安な人は4速に落とせ。



このコーナーは、アクセルを踏み込んで曲がる。このコーナーは、アクセルを踏み込んで曲がる。アクセルのインで7速を落とす。

超上級

基本タイム50' 60"



このコーナーは、インをつきながらアクセル全開で走れる。このコーナーは、アクセルを踏み込んで曲がる。スピードが速いから、不安な人は4速に落とせ。



このコーナーは、アクセルを踏み込んで曲がる。このコーナーは、アクセルを踏み込んで曲がる。アクセルのインで7速を落とす。

T・W・Iからのアドバイス

きつい切り返しの連続のこのコースでは、自車がスピンしてしまわない程度にオフロードに出て、インからインへショートカットするのが、上達のポイントでしょう。

Jリーグプロサッカー クラブをつくらう!

わがクラブをJリーグで戦わせるのだ!

完成度
75%



プレイヤーの秘書を務めてくれるポリゴンのオ姉さま。実は彼女、B86、W58、H184のナイスバディなのだ! なんて素敵……。でも、朝起きたら隣に彼女が横たわっていて、「オハヨ……ウフッ」なあって言われるのはちょっとネエ……。

●セガ●2月発売予定●6,800円●スポーツ・シミュレーション
●パスワード対戦可

Jリーグファンお待たせ! 最新画面+イベント公開

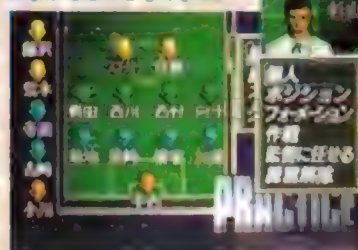
キミはJリーグの頂点に立てるのか!?

発売まであと約2カ月となり、いよいよ全体像が見えてきた「Jリーグプロサッカークラブをつくらう!」。クラブの代表や監督となり、クラブ運営を行うこのゲーム。実名のJリーグクラブと試合ができると聞いただけでワクワクしているヒトもいるんじゃないかな? 今回は、ゲーム中に起きるイベントを中心に紹介するぞ。



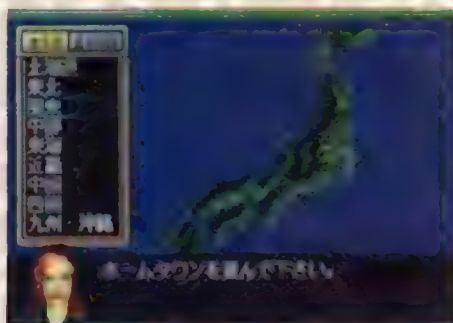
追力満点の試合画面。実況をするアナウンサーの声なども入ってきて、着々と完成に近づいてきているのがわかる。

代表として、選手の調子を知っておくことも重要。個人練習や、フォーメーション練習などを直接選手に指示することも可能。面倒な場合は監督にまかせることもできる。



試合のシーンでは、ポリゴンの選手達が勝手に動きまわる。自分の育てた選手がゴールを決めた瞬間には、自分のことのように嬉しくなってしまう。カメラアングルも見逃さない。

まずはホームタウンを決め、自分の街にクラブを誘致しよう



クラブを作るにあたって、まず決めなければならないのが、ホームタウン。これは、日本国内であれば、どこにでも作ることが可能だ。それぞれの土地には、地価や、人口などのパラメータが設定してある。クラブの今後を左右する事柄なので、慎重に選択しよう。

ホームタウン選びは慎重に



クラブ名に地元の名前が付く



Jリーグクラブの通称とおり、ホームタウンの名前をクラブの正式名称に入れるのだ。

クラブの運営を左右するのはスポンサーの選び方なのだ

クラブ経営には、多額のお金が必要になってくる。クラブ自身の収益だけでやりくりしていくのは大変なことだ。そこで必要となるのがスポンサー。スポンサーを得ることによって、毎年スポンサー料を得ることができる。全部で16業種があり、それぞれ契約年数や、スポンサー料が異なる。また、クラブの成績によって、契約を求めているスポンサーのレベルが変わる。自分のクラブが強ければ、それだけよい条件でスポンサー契約を結べるのだ。自分のクラブに有益なスポンサーを見つけよう。

Office 148 181286 7288100




市営団地 1200万円
プレハブ 1200万円
Cable 1200万円
スポーツ新聞 1200万円
その他 1200万円

たまたま Office 148 281286 29928600

新路線開通

スポンサーの中からスタジアム周辺の交通網を改善するものがありました。整備を行うとスタジアムへの交通の便が良くなります。

スポンサーにはこんな企業が

	通信関連の業種は、スカウトの情報がアップして、より多くの新戦力がリストアップされやすくなる。
	交通関連の業種。スタジアムまでの交通の便がよくなるイベントが発生し、観客動員のアップがのぞめる。
	市民団体は、一度契約を結んだら、一生のお付き合いとなる。しかしスポンサー料はかなり低めだ。
	新聞などのマスコミは、クラブの人気アップに貢献してくれる。その反動、移籍や解雇を嫌う面も。
	建築関連の業種。契約期間は短めだが、施設の増設を格安で請け負ってくれるのがオアシス。

クラブにおとずれる イベントの数々

人事関係ではこんなことが

サッカー選手の選手寿命は、長くても20年くらい。長いクラブ経営の最中では、当然引退や、新人の獲得など、人事に関連するイベントが発生する。また、前回までに紹介したように、所属選手を海外のクラブへ留学に出すことも可能。帰国した選手は強力な戦力となってくれる。選手をどう活用するかも、フロントしたいというワケだ。

期待の新人選手の入団



所属の留学選手の帰国



海外の所属選手の引退



お客さんを大事にしましょう

クラブを運営するには、試合を観に来るお客のことも考えなければならない。そこで必要なのが、スタジアムの設備を整えること。クラブがある程度まで育つと、スタジアムを大きくしたり、設備を増強することが可能となる。また、オフィシャルのサポーターズクラブを作ることによって、ファン層の拡大を狙うことができる。お客にサービスすることも大切なクラブ経営のひとつなのだ。

サポーターズクラブも！



屋根も設置できるのだ



売店からの売上にも期待



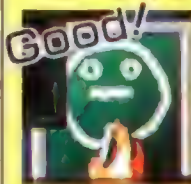
このゲームでは、Jリーグのサッカークラブを40年間もの長きにわたって経営することになる。その途中では、実にさまざまなイベントが発生することとなる。ゲーム中に設けられたイベントの種類は、全部で16種類。その中には、もちろんクラブにとって有益なイベントもあれば、ゲームオーバーになってしまうような、手きびしいイベントまでもが用意されている。ある一定金額以上の資産を保有している場合や、クラブの人気など、イベントの発生条件も

多種多様に設けられているので、1回のプレイですべてのイベントを見ることはなかなか難しいだろう。今回詳しく紹介することができなかったイベントについて、軽く触れておくと、国内や海外の有力な新人選手が加入するイベント以外にも、トーナメント形式の試合や、国外のクラブとの対戦といったイベントもある。このあたりのイベントは、情報が入りしだい、詳しく紹介することができると思うので、続報を期待して待っていてほしい。

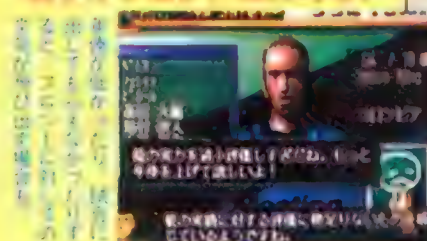
選手のゴキゲンはいかがかな

現実のサッカーでも、監督と選手の対立、選手同士の不仲などは、よく耳にするが、このゲームでは、そんな相性の問題までもをシミュレートしている。相性が悪いと、連携プレイのミス、クラブの士気が低下するといったことが起きる。最悪の場合、退団してしまうのだ。

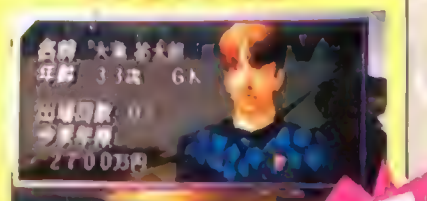
ミーティングでチェック



選手がフロントに文句を！

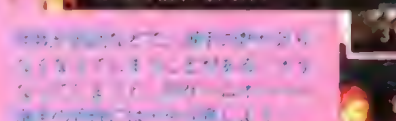


そしてついには――



退団

たまにはアクシデントだってある



このゲームでは、さまざまなアクシデントが発生することもある。例えば、試合中に怪我をした選手は、治療が必要になる。また、選手が引退した場合は、クラブの資産にダメージを与えることになる。

選手が引退した場合は、クラブの資産にダメージを与えることになる。また、選手が引退した場合は、クラブの資産にダメージを与えることになる。



長いクラブ経営には、避けられないアクシデントも数多く発生する。特に怖いのが選手の怪我だ。試合中や練習中に怪我をした場合、良くて欠場、最悪引退してしまう。こればかりは防ぎようがないので、十分な人材を確保することで対処しよう。

ゴジラ

列島震撼

完成度
100
%



キングギドラの鳴き声を昭和版にしたりとか、メカゴジラ2号機はちょっと青いとか、スペースゴジラの結晶体の都市を再現したりとか、ギリギリまでいろいろなこだわりを詰め込みました。特に最後に追加した怪獣はプレイしてからビックリしてください。

●セガ●発売中●5,800円●シミュレーション●1人プレイのみ
●シャトルマウス対応

君はもうゴジラの勇姿を見たか!?

数ある怪獣映画の中でも屈指の知名度を誇る「ゴジラ」。それもそのはず、映画「ゴジラ」の歴史はもう41年にも及ぶ。もちろんそれだけの年月を経てもゴジラの人気は衰えることはなく、この冬にも新作映画「ゴジラVSデストロイア」を制作。現在絶賛公開中という盛況ぶりなのだ。

さて、今回のサターン版「ゴジラ」は、歴代「ゴジラシリーズ」をモチーフとしたシミュレーション。もちろん本作「ゴジラVSデストロイア」の内容も早々と取り入れられている。また、歴代映画をそのまま取り込んだムービーデモもワリの1つ。それに登場する怪獣達も立体モデルを実写取り込みしコンピュータで加

工するなど、複雑な手順を踏んでもクオリティを優先させるというこだわりぶり。まさにさまざまな面でゴジラへの愛(?)を感じる作品だ。

今まで何度か紹介してきたこのゲーム、発売バージョンではいくつか仕様が変更されている。まず移動面。以前は移動可能な範囲が狭まっていたが、最終的には移動させたい位置を示すと勝手に移動するようになった。しかし途中に障害物があると止まってしまうので注意が必要だ。また特殊兵器はものごとく名前が表示されるようになった。ゴジラ兵器は有効にということだろう。とにかくゴジラの見どころが詰まったこのゲーム、ファンなら絶対買いたモノ



登場する怪獣の面々は……

歴代映画がモチーフだけに、登場する怪獣達も有名どころが揃っている。ざっと名前を挙げると、ゴジラ、アンギラス、モスラ幼虫&成虫、ラドン、メカゴジラ初代&2号機、ガイガン、キングギ

ドラ、ビオランテ、バトラ幼虫&成虫、スペースゴジラ、デストロイア集合体、赤いゴジラ、Gフォースメカゴジラ、スーパーメカゴジラ、モゲラ、ヘドラ、ファイヤーラドン……。その他にもさらにノ

全10面のストーリーモード ゴジラの最期はどうなる!?

昭和29年、前年の核実験によって放射能を浴びたジュラ紀の生き残り、ゴジラが目覚めた。首都を襲うゴジラに対抗すべく罪悪感に苛まれながらも芹沢博士はオキシジェン・デストロイアを開発し自ら作戦を実行。作戦は成功するも芹沢博士は自殺。オキシジェン・デストロイアの暴走は闇に包まれてしまった。しかもまだ悲劇は終わっていなかった。新たなゴジラが日本にまた……

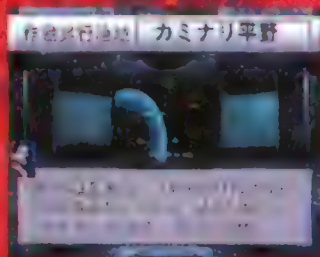
とまあ、この物語を背景にストーリーモードは映画の歴代順に沿って進められていく。このモードではゴジラを倒すのが目的だけに、ゴジラと戦った怪獣達のいくつかは一味味方となる。が、ゴジラとの一騎打ちに持ち込まないと建造物を破壊されてゲームオーバーになるので注意すべし。まずはゴジラと他の怪獣たちとをぶつけて、生き残った怪獣を集中砲火だ。ゴジラの最期を君はどう看取る?



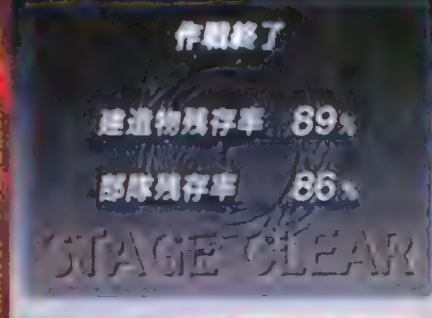


訓練をかねたマップモードで戦いのコツをつかもう!

ゲームのメインはストーリーモードだが、いきなり10面もクリアするのはちとツライというわけで、ゲームに慣れるためにもまずはマップモードでのプレイがオススメ。これは自由にマップを選び戦術を楽しむモードで、マップクリア後にランク発表もあるぞ。また登場する怪獣も当然ストーリーモードとは違うので、このあたりも楽しみなところだ。



作戦終了
建造物残存率 89%
部隊残存率 86%
STAGE CLEAR



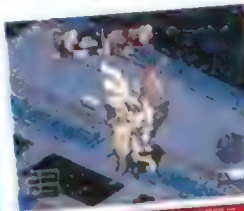
その1 カミナリ平野

電磁ネットの森に誘い込んでの攻撃だ。しかし電磁ネットは攻撃力はそこそこだが、耐久力が全くない。戦車などでゴジラの気をそらせて電磁ネットの破壊を最小限に止めるようにしよう。



その2 無限機

メーサー戦車を主軸にし、キングギドラとガイガンを倒そう。ここでは補給車や車両強化車、レーダー搭載車の使用法を学ぶ。これらを使うのに慣れるとあとあとの戦いがラクになるはずだ。



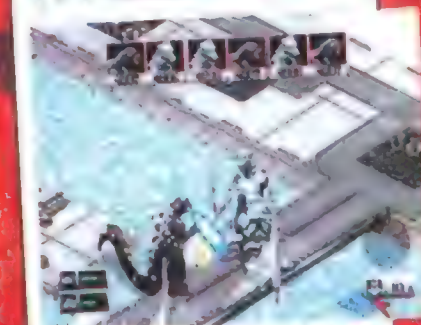
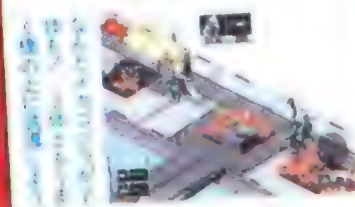
その4 圓ヶ丘

キングギドラとモスラが登場。今回はモスラも敵だ。この面も戦闘機を使って攻撃をかますが、両者を戦わせある程度HPが減るまでは手出ししなくても大丈夫。じっと見ていて生き残った方に総攻撃をかけろ。



その5 かすみ海峡

橋の上に2体のメカゴジラを誘導しゴジラと戦わせよう。戦闘し始めたら一方のメカゴジラを攻撃する。結果2体のメカゴジラが残るはずだ。1体だけならなんとか倒せるもんね。



その3 網目埠頭

埠頭という想定上、移動が困難な面。ラドンを倒すのが目的なので兵器もちろん対空用が主流だ。この面では間髪入れずの戦闘機攻撃をしつつジリジリとラドンに寄っていくのがコツ。モタモタするとラドンは回復してしまうので注意。



7面 横浜 - 怪獣の復活 -

この面は新しいほうの「ゴジラVSモスラ」シリーズ19作目がモチーフ。みなとみらい21を舞台としたこのステージでは、平成版のバトラがランドマークタワーを背に飛び回る。配色も涼やかな感じだ。



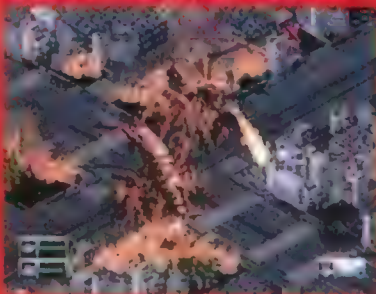
8面 京都 - 破壊神の光臨 -

京都が舞台とはいっても寺はあまり目立たない。かわりにスペースゴジラの結晶体が林立してかなりきれい。モチーフは当然シリーズ21作目「ゴジラVSスペースゴジラ」。モスラでゴジラの撃退だ。



9面 広島 - 終極の決戦 -

いよいよ話はクライマックス。モチーフも最新作「ゴジラVSテストロイア」ということで、最終局面を迎えていることがわかる。ここではついにテストロイアの集合体が登場。山崩した一戦が行われるわけだ。



10面 東京 - 列島震盪 -

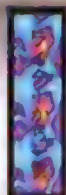
さて、ついにラストステージ。まだゴジラが活着しているということは、ここで戦う怪獣は……!? まあ、プレイすればすぐわかるだろうけど。これがラストの戦い、メルトダウンしかけたまひゴジラが舞いまくる。



赤ゴジラと戦う
怪獣は!?

The Tower

完成度
80



パソコンゲームのビックネーム、「タワー」がサターンで遊べる日は着々と近づいている。サターン版ならではのオリジナル要素も満載だし、操作性に関してはパソコン版よりも快適だ。パソコン版でハマった人でも、サターン版なら、もう一度ハマれるかも。

●オープンブック ●2月発売予定 ●6,800円 ●シミュレーション
●1人プレイのみ ●全年齢推奨

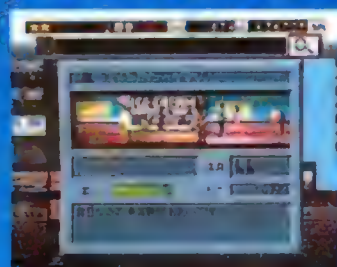
ザ・タワー



めざせ五つ星 世界一のタワーを 建設しよう!!

「ザ・タワー」は高層ビルのオーナーとなって、ビルをどんどん大きくしていくシミュレーションゲームだ。何千、何万という人々が暮らす高層ビルの中では、毎日さまざまな出来事が起きてくる。オーナーとして、ビルと住民達を愛し、ともに一喜一憂を繰り返しながら、自分なりのビルを建てて楽しもう。もちろん経営者としてのセンスがなければ、超高層のビルは育たない。五つ星の評価を得て、見事「タワー」の称号を得るビルを

建設するまでの道のりは遥か遠いのだ。じっくりと挑戦する姿勢が必要だ。いつしか、住民達は、プレイヤーのかけがえのない隣人となっているに違いない。



4つの建設地から選択

サターン版からのオリジナル要素の1つとして、4カ所のビルの建設地を選ぶことができる。それぞれ特長があり、その特長にあわせたビル作りをしていかなければ住民は集まらない。もちろん別々に建設を進めていくことも可能（それぞれセーブ可）となっている。



それぞれ特長がある4カ所の建設地。それぞれの違いを把握し、どう攻略していくかが腕の見せどころ。

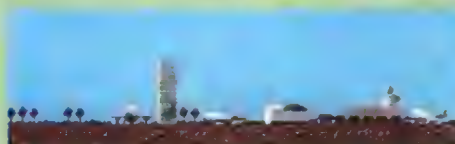
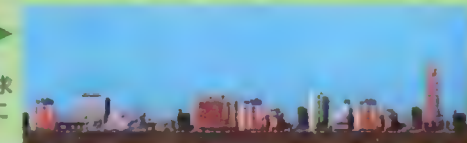


ビジネス都市

ビジネスに適した場所で、交通の便もよい。周りにはオフィスビルがひしめいており、商業的な利用価値も高い。

商業都市

周りには住宅地があり、大商業施設が求められている。地下鉄などを設置することにより、より多くの集客が可能。



国際空港都市

近くに国際空港があり、海外からのリゾート客やビジネスマンの利用が多い。特にホテル利用客が多いことが特長。

リゾート都市

海沿いにあるリゾート地。近くの島にはテーマパークがあり、船着き場を設置することで、リゾート客を取り込める。



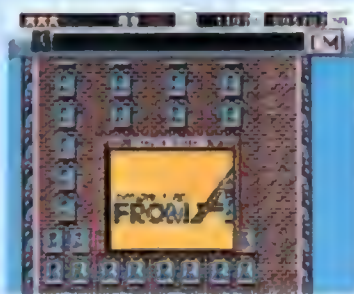


超高層ビルオーナーの喜び

超高層ビルのオーナーともなれば、やはりそれなりの喜びを味わうことができちゃう。もちろんこのゲームの楽しみかたは千差万別だし、これだけではない。細かい遊びかたを挙げていったらキリがないので、あくまで代表的なものにすぎない。超高層ビルのオーナーとしての喜びを思いっきり味わおう。

ビルが どんどん高くなる

オーナー最大の喜びといえば、やはり成長していくビルの姿。どこまでも高く、そして大きく。自分で名付けたビルが増殖していく様は感慨深い。成長していくビルはさまざまな姿を見せてくれるし、管理者としての手腕も確実に上達していく。



テナントを自由に選べる

どんなテナントを、どこに設置するかでビルの印象はガラリと変わってくる。飲食店は店の種類まで選べるし、テナントはすべて個別に映像を見ることができる。オーナーならばビルの中身にもこだわろう。

ハンバーガ
ショップ

カフェ



メキシコ料理店

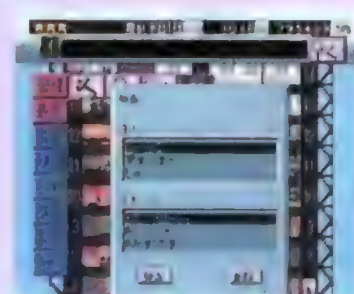
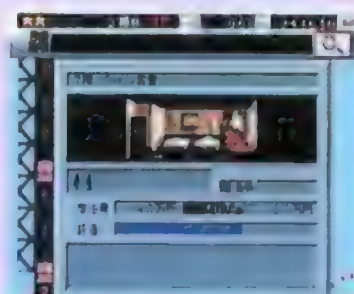
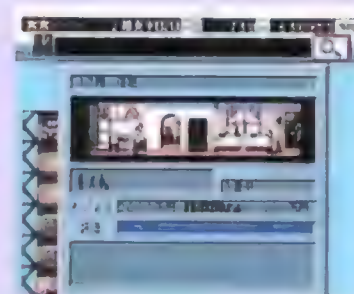


オフィス



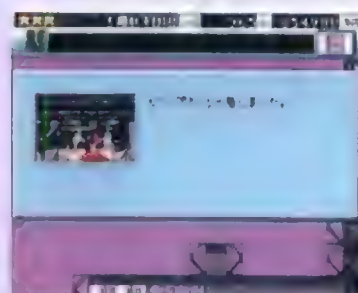
利用者の 営みをのぞく

ビルの住民にプライバシーはない。住民の家庭の様子から、ホテル内の男女の様子まで、オーナーはすべてを把握できる。人々に名前を付けて個別検索も可能だ。



イベントも あつたりする

オーナーはさまざまなイベントを体験することができる。ホテルにVIP（ビッグ）が泊まりに来たり、サンタが空からやって来たり。隠しイベントは次々に起こる。



そして…グレード アップ!

ビルが成長していけば、その評価はどんどん上がっていく。評価が上がれば、やれることが増えていき、オーナーの手腕が問われることになる。5つ星をめざせ!

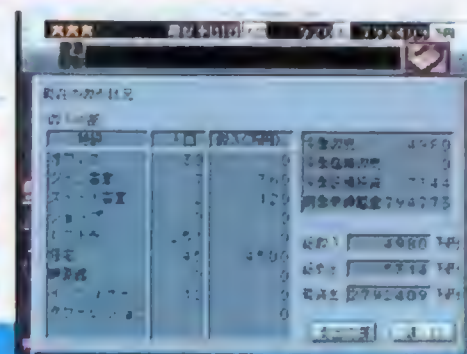


超高層ビルオーナーの苦しみ

当然、待っているのは喜びばかりではない。さまざまな問題がオーナーを苦しめる。わがままな住民達の要望には耳を貸さなければいけないし、火災やテロリストの脅迫など、頭が痛くなる問題は山積みだ。



やっぱり
お金がかかるね





完成度

100%



寒い寒い寒い季節 こんな時はしゃぶしゃぶでも食べながら、クイっと熱湯でいっばいといきたいなあ。

そういえばしゃぶしゃぶって「牛」ですよね、牛と言えば「牛乳」、いや、もとい、「ザ・ホード」ですよね、やっぱり。——(伊藤)

●BMGビクター●1月26日発売●5,800円●シミュレーション

●1人プレイのみ●全年齢推奨



THE

ザ・ホード

HORDE

副題

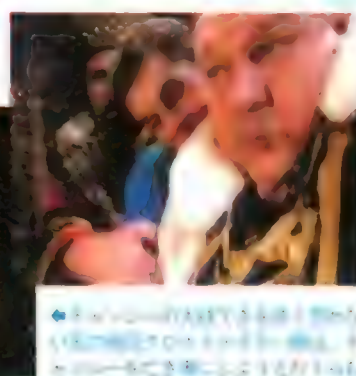
それゆけ

チャンシー

かっ

恐るべきホード族から村を守るハメに……。『ザ・ホード』は、村の発展を促す一方で、季節の変わり目に押し寄せるホード族と戦う、と何とも形容しがたい内容のゲーム。とっつき易いとはいえないけど、システム自体はとても簡単。いったんハマれば、海外喜劇ドラマ色丸出しのバカバカしいデモ見たさに徹夜の日々を送っちゃうかも!?

●「ザ・ホード」は、村の発展を促す一方で、季節の変わり目に押し寄せるホード族と戦う、と何とも形容しがたい内容のゲーム。とっつき易いとはいえないけど、システム自体はとても簡単。いったんハマれば、海外喜劇ドラマ色丸出しのバカバカしいデモ見たさに徹夜の日々を送っちゃうかも!?



●「ザ・ホード」は、村の発展を促す一方で、季節の変わり目に押し寄せるホード族と戦う、と何とも形容しがたい内容のゲーム。とっつき易いとはいえないけど、システム自体はとても簡単。いったんハマれば、海外喜劇ドラマ色丸出しのバカバカしいデモ見たさに徹夜の日々を送っちゃうかも!?

約50年前、現王国の主ウィンスラップによって一掃された大食鬼族「ホード族」が、再びこの地にはびこりだした! ひょんなことから未開拓地を王より預かった若者チャンシーは、この

お人好し

チャンシー卿の栄光の日々

成り行きとはいえ、日々発展する村の治安を任されたからには最善を尽くすのが、お人好しのお人好したるゆえん。まあその手順をさっさと追ってみましょうか。

春夏秋冬

せっせと土地開拓、同時に守りを固める

村自体の拡張・発展は、あくまでも村人達が自ら行う作業。チャンシー(プレイヤー)

ができることは、木や牛の売買といった村の外部との交渉や、塀や傭兵の設置といった、ホード襲撃に備えての村の防衛強化だ。いずれにしろ、何か新しいものを設置する時にはお金(単

位はクラウン)がかかる。村の運営資金には限りがあるので、落とし穴やスコープ(土地の埋め立て/掘り下げ)など、設置したものをお金に還元できないコマンドの入力は慎重に

これらの操作はすべてリアルタイム。時間切れになるか「終了コマンド」を入力すると、そのシーズンは終わり、いよいよホードの来襲



ホードが襲ってくる方角は、土地によってだいたい決まっている。この守りを固めるかよく考えよう。



ホードが襲ってくる方角は、土地によってだいたい決まっている。この守りを固めるかよく考えよう。

まきばのコラム

ぼくらの牛さん

このゲームでいちばん大事なものは何かって？ それはもちろん牛さんさ！ 牛さんたちがいれば、チャンシーが治める村も豊かになるんだよ。それに、身よりのなかったチャンシー（写真の人）がこ



まで立派に成長したのも、元はといえば親切な牛さんの世話があつてのことなんだ。僕らのヒーロー、チャンシーの育ての親の牛さんで一杯……じゃなくて、牛さんに乾杯！

牛さん1 土地をやせさせる

牛さんは、足もとの草をモクモク食べて、おいしいお乳をいっぱい出すんだ。だから、足もとの草がなくなって、地面が平気になると、たちまち元気がなくなるんだ。牛さんは自分では動けないから、いったん手放して、また草が生えている場所に連れ戻してあげようね。



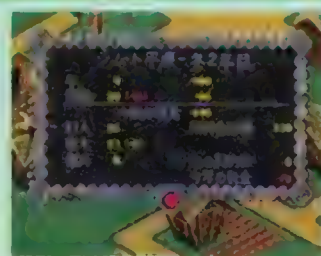
元気な牛さん

元気な牛さん



牛さん2 1シーズンは25クラウンも稼ぐ

牛さんを村に連れてくるには、1頭につき100クラウンかかるんだ。ちょっと高いけど1シーズンで25クラウンの利益をもたらしてくれるから、長い目で見ればおトクだよ。あと牛さんは100クラウンで手放すこともできるよ。



つまり、1年間飼えば、元がとれるんだ。

牛さん3 おいしい

このゲームに出てくる牛さんはホルスタイン種といって、おもに乳用の目的で飼われているんだ。ちなみに、ショートホーン種やヘレフォード種といった肉用種はしゃぶしゃぶなんかにして食べるとおいしいよね。ホードの気持ちもあらうとわかるなあ！ 牛へ！



選んだ後で食べる牛はまた格別ですよ。

季節の
変わり目恐るべきホードの来襲
チャンシー
体を張って対抗

次のシーズンを迎えるためにどうしても避けて通れないのが、ホード族との戦闘。作物や牛や村人など、ひたすら食べるもの目当てに襲いかかってくる彼らに対抗する最もポピュラーな方法は、王より授かった聖剣による直接攻撃。このへんの操作はちょっとしたアクションRPGをほうとさせる。斜め見おろし画面の独特の距離感に慣れれば爽快感も味わえるぞ！ 戦闘時は全体マップで敵の動向も随時確認できるので活用せよ。

だが、シーズン中に防衛設備を整えて戦いやすい地形にしておけるとはいえ、日々規模を広げていく村を複数のホードからチャンシーの腕1本で守りきるのは至難の業。年末に入手できる戦闘用アイテムもフル活用して村の損害を最低限に抑えよう。ちなみに、チャンシーの体力が0になると、村人がすべてホードに食べられるとその時点でゲームオーバーになるので注意！

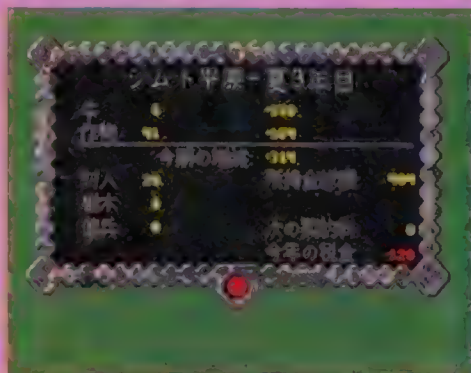
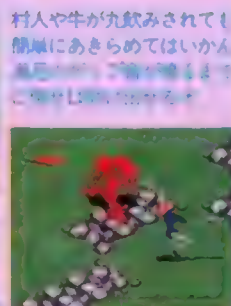
聖剣の使用上の注意



ナイトの位とともにチャンシーが王から授かった聖剣グリムスワッカーは、一般人の彼にとっては少々手に余る代物。この剣を素早く3回転するとフラフラ状態になって、しばらく動けなくなるのだ。教訓、聖剣は1回1回あせらず振ろう、というより振り回されよう、か。



村人や牛が穴敷みされても簡単にあきらめてはいかん。見逃すこともないで、必ず倒さないとダメなんだ。



その季節の村の状況が表に出て、またクラウンは次の季節の準備資金として使われる。自分の首を絞める

年末

ホントに辛い税金徴収
そして歓喜のお買い物

領主の役割を一手に引き受けたチャンシーには、1年（4シーズン）ごとに納税の義務が課せられている。単にホードから村を守るだけでなく、村の経済的発展も促していかなないと、領主として失格の烙印を押されてしまう。風当たりは何かと厳しいけど、くじけず頑張れ！ その後の買い物は楽しいぞ。



税金を払ってサブバリした。買いたいアイテムだ、ここで買えるのはアイテムそのものではなく、いわば「新しいコマンド」なのだ。

チャンシーが任される領地。奇聞、それぞれの土地でしか見られないホードとの出

任期満了！ チャンシー卿は新たな地へ





デスマスク

心臓が強い、殺戮大好き、シドミードに憧れている、このどれかに当てはまる人、オススメです。

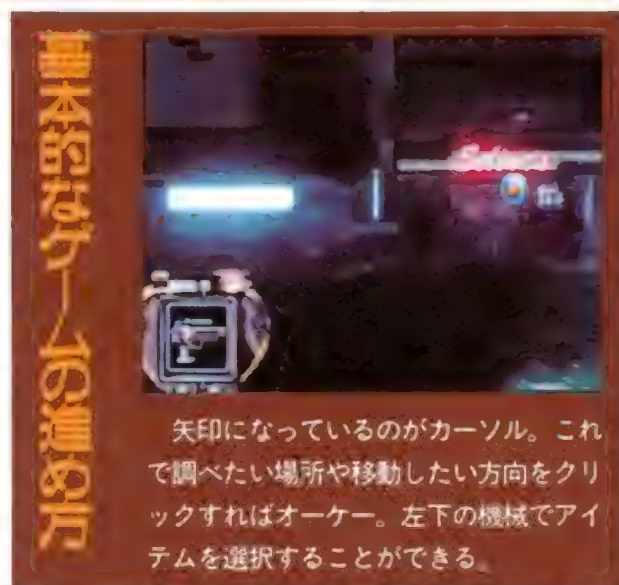
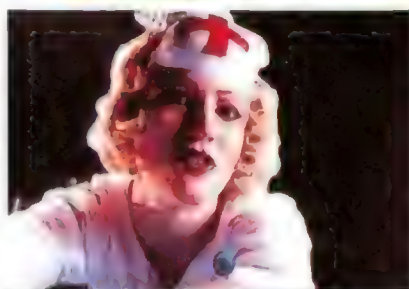
完成度
90%



もし、指名手配中の犯罪者と同じ顔になってしまったら…。考えただけでゾーッとするよね。でもゲームの中なら話は別。手に汗握って心臓ドキドキさせながらスリリングな内容にハマってほしい！ 発売日に向けて開発スタッフも頑張ってます。(広報・いわさわ)

●バンタン電脳工場●1月26日発売●8,800円(3枚組)
●ムービーアドベンチャー●1人プレイのみ●18歳以上推奨

まるで、ブレッドランナーを思わせる世界で、常にリアルタイムでゲームが進行していくという「デスマスク」。犯人を追跡中、気がついたら自分の顔が犯人の顔に整形されていたという、冒頭からスリリングなストーリー展開とCD 3枚組という膨大な容量がアドベンチャー好きの人にはたまらないかもしれないね。だがこのゲーム、クリアするのが結構難しいので、今回は特別にゾーン1のゲームスタート時からクリアするまでの道のりをひと足先に徹底紹介してみたのだ。ゾーン1で詰まったら参考にしてみしてほしい。でも、発売されるまでは読まないほうがいいかも(笑)。ゾーン2からは自力でガンバロウ！



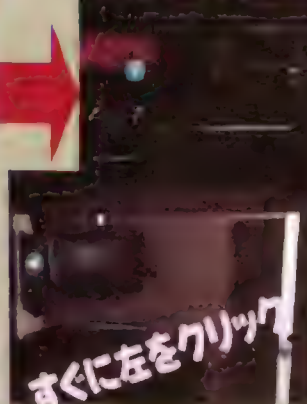
これを続めばカンペキ！ゾーン1を徹底解析だ！！

ここからスタート！

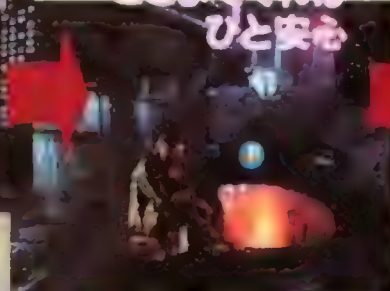


この自分の顔を鏡で見るシーンになったらゲームスタート。この後、すぐに左へ移動することになるのであらかじめカーソルを左へ移動しておこう

ハンゴで脱出だ、



ここまではひと安心

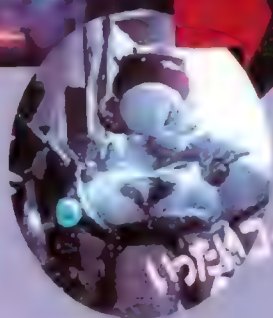
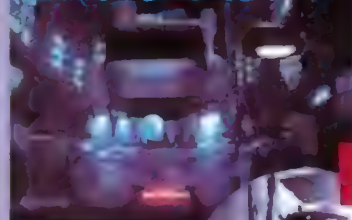


ハンゴで脱出してこの画面までくればとりあえずひと休みできる。左の方に座っている老人には話しかけても無視しても、どちらでもかまわない。

謎の女性



空から車が



扉を開けると



今度はカヲハ





Zone 0 INTERVIEW

——今回ソフトハウスとしてサターンに初参入されるわけですが、まず電腦工場設立の経緯などお話し願えますか？

石川 30年前にバンタンデザイン研究所というアパレル関係の専門学校が始まったんですが、5年前からゲームクリエイターを養成しようとバンタン電腦情報学院という学校をつくりまして、マルチメディアの部門にも入っていったんです。うちの会社（グループ）の基本方針として、新しいものには何でもチャレンジしようというのがあって、まだマルチメディアという言葉が一般的ではなかった頃学校を作ったんです。講師も現役の外部のプロの方を招いてやっているんですよ。そうすると人のネットワークが自然にできてきて、それを生かせないかというのと、

そこで得られたものを学生のほうにもフィードバックできないかということで、グループのマルチメディア部門として電腦工場を作りました。

——初参入でいきなり大作が出ちゃうっていうのは驚きなんです。

石川 エレクトリックドリーム（EDI）というロスの会社がパソコン版での企画を持っていた段階で、非常に面白いと思いました。それに、EDIのCG技術は非常に優れているんです。それで、あるきっかけで知り合って、うちと一緒にやらせてもらえないかという形でスタートしました。ですから、まったくゼロからというわけじゃなくて、（人の）ネットワークの中から出てきた話を具体的に進めてこまめやってきたわけです。

——1番大変だったことは？

石川 背景の描き込みとか実写との合成の部分というのは、か

なり時間をかけてやってまして、合成技術に関しては世界でも評価されてます。ふつうは人物が浮き上がっちゃったり、いかにも貼り付けてるっていう感じになるんですが、デスマスクでは違和感なく仕上がりました。

——ライティングも難しいですよ。例えば、背景と人物で影の方向がずれたらヘンです。

石川 ライティングも絶妙です。そのあたりも今回とてもこだわりましたから。本物に近づけるということで、納得いくまでやりました。

——今回ハイエンドシアターというレーベルを打ち出されたわけですが、今後の展開は？

石川 ハイエンドシアターというレーベルは大切にしたいので今後も映画に近い部分、「デスマスク」のような作品を出していきたいですね。また、うちの基本的な方向としてCGを生かしていこうというのがあります。



石川 哲也 氏

バンタン電腦工場
企画開発部
プロデューサー

今、リアルタイムのシミュレーションなんかも考えているんですが、それにもCGを生かしたいですね。

——読者のみなさんに一言お願いします。

石川 まったく新しい分野のゲームなので、口で説明できない部分があるんです。次世代機的能力をフルに生かしていると思いますので、実際にプレイして、こういったタイプのゲームもあるんだと感じていただければいいですね。

——ありがとうございました。

デスマスク 耳よりな話

●1月1日～3月15日、「こりゃ～すげえぜキャンペーン」が行われる。詳しい応募要項は店頭にあるハガキを見よ！

A賞/L.A.ゲームイベントE3視察とハリウッドツアーご招待……………10名様
B賞/NTTパーソナル社ブランド・PHS「パルティオ102H」（日立製作所製）……100名様
C賞/バンタン・デジタルアートスタジオ無料受講券（3カ月間）……………10名様

B賞



A賞



●現在インターネットのホームページ「DEATH MASKシアター」でも情報提供が行われている。内容の一部を紹介しよう。
<http://www.vantan.co.jp/DEATH/>

◆Virtual Neo City◆

デスマスクの舞台を体験するミニアドベンチャーゲーム。プレゼントもあるぞ。

◆Story

ゲームに出てこないサブストーリー、裏設定も満載で、これを読めば楽しみ倍增。



100%

このゲーム、実は隠しイベントが数々あるんですよ。まずは真冬の時期に、街へ積極的にくり出してみてください。その結果、エンディングで思わぬ結末が！ インターネットでも極秘情報を公開中。アドレスは、<http://www.arcsy.co.jp/>です。

●アーキシステムワークス●12月29日発売●4,900円●育成SLG

ウィザーズハーモニー

仲良き事は素晴らしき哉！

廃部寸前のサークルを存続させるべく、
新3年生部長のルーファスが奮闘！ 総
勢15人の仲間キャラと1年間どのように接
するかで、卒業後の進路が大きく変わるぞ。

仲間どうしの相性が アカデミー存続のカギを握る

また「相性」は単なる気分的な問題だけで

相乗効果で学習効果もアップ

キャラどうしの相性の良さはプレイにどんな影響を及ぼすのか？ 仲の良いキャラたちに同じスケジュールを実行させると、通常よりも学習効率が高くなるのだ（反対に相性の良くない者どうしが共同で勉強すると成果は壊打ちになる）。ちなみに、各キャラには、地・水・火・風・魔法知識・一般教養・暗記力の全7科目に対して、得手不得手が設定されている。不得意科目を強化するときにこれらの関係もふまえておくと、より無駄なく学力全体を底上げできるぞ。

[illegible]

ループアスの炸介でわざかまりも解ける？



馬の合わないキャラどうしの関係を改善する方法。そのキャラたちとルーファスを一緒に行動させるスケジュールを作成する。少々時間はかかるが、お互い徐々に打ち解けていくはずだ。くれぐれもルーファス自体の評価は水準以上に保っておこう。

イベントクリアで株を上げよう

恒例行事や突発的に発生するイベントでは、ルーファスと部員のひとりが1対1で行動するシーンになる(08のデイル先輩はこの際無視)。イベント自体はメッセージ選択方式で、進めること自体はそれほど難しくない。見事ハッピーエンドになると、ルーファスとそのキャラの相性が良くなるぞ。もちろん、そのまったく逆のケースもあるので、メッセージ選択は慎重に行おう。



思い出
フォトグラフ

卒業アルバム

ここではプレイ中に発生するイベントをアトランダムに紹介しよう(右下あたりに作画的なものも一部あり)。イベント総数は300以上というから楽しみだね。

べっぴんさん登場
でもアツシゲ!怒濤の1年間の
締めくくりにルーファスを
待ち受けるものは...

学期末にある魔導技術検定で、部員全員の魔法レベルが一定以上に達していないと即ゲーム終了とはいえ、よほどのことがない限り最後までプレイできる。「いかに好成績を上げるか」よりも「どのような結末を迎えるか」のほうが重要なのだ。「ルーファスと女の子のコキヤラが恋人どうしになる」といったあたりがエンディングの典型例だけど、仲間キャラは全部で15人いるし、パターン総数にして40以上というから案外奥は深そう。中には大ドンデン返しもあるから、いろんなメンバーの組み合わせ、学習法で何度もトライしてみよう。

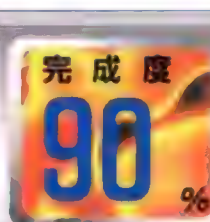
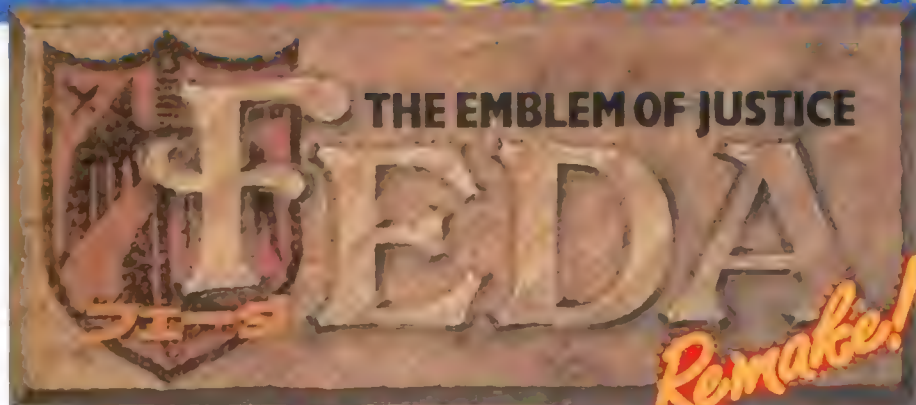


特別掲載

登場キャラ全16人の基本相性表

こちらから見た こちらの印象	ルーファス	シンシア	ジャネット	ラシエル	アリシア	システイナ	ミュリエル	セシル	メリッサ	ソーニャ	真琴	ジョルジュ	レジー	マックス	チェスター	蒼紫
ルーファス	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
シンシア	○	○	△	○	○	○	○	○	△	○	○	○	△	△	○	○
ジャネット	○	×	○	△	○	○	○	○	△	○	○	△	△	○	○	○
ラシエル	○	○	△	△	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○
アリシア	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△
システイナ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ミュリエル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	○	△	○	○
セシル	○	○	△	△	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○
メリッサ	○	○	△	○	○	○	○	○	○	△	△	○	△	○	○	○
ソーニャ	○	△	○	○	○	○	○	○	△	○	○	×	○	△	○	○
真琴	○	△	○	○	△	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○
ジョルジュ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○
レジー	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	○
マックス	○	○	○	○	△	○	○	○	△	△	○	○	△	○	○	○
チェスター	△	△	○	○	△	○	○	△	○	△	○	△	△	○	○	○
蒼紫	○	○	△	○	△	○	○	△	△	○	○	△	△	○	○	○

記号の意味 ○好き ○ふつう △あまり... ×キライ!



ファンの皆様、お待たせしてすいません。あと2カ月ほどでフェーダ・リメイクが誕生します。演出面でのパワーアップが独特の世界観をさらに盛り上げ、ハマることは確実です。期待に胸を膨らませてもう少し待っていてください。

●やのまん●2月下旬発売予定●6,300円(予価)●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

正統派の シミュレーションRPG

一般的なSLGの場合、戦闘マップのユニットは単なる駒にすぎないが、それがシミュレーションRPGとなると違った様相を呈する。仲間になって闘ってくれるキャラクターたちは、最後まで苦楽をともにする者、志は違いがついてくる者、時には考えの違いから離れていく者など、理由や目的はどうあれ、皆が1つの人格を備えているのだ。端的には普通のRPGにおける仲間と同じ位置づけだが、それと比較にならない数の多さは、さながら種族のろつぽであり、雑多ながらも不思議な活気に満ち溢れているといえよう。しかも「FEDA」では、仲間になるキャラが一定ではないため、プレイヤーの数だけ部隊や思い入れのバリエーションが存在するのが魅力なのだ。

エリート士官から一転して叛逆者扱いに…… バド村での作戦中に起きた事件の真相とは？



「FEDA」は、シミュレーションRPGの正統派。仲間と協力して戦うのが醍醐味。仲間と協力して戦うのが醍醐味。仲間と協力して戦うのが醍醐味。



「FEDA」は、シミュレーションRPGの正統派。仲間と協力して戦うのが醍醐味。仲間と協力して戦うのが醍醐味。仲間と協力して戦うのが醍醐味。

極刑が確定したブライアンに、 脱走計画をもちかけるアイン



ブライアン



叛逆罪で極刑を言い渡されたブライアンに面会を要求するアイン。所属部隊が違ふ2人だが、互いに名は知っていた。

このゲームの主人公人間でありながら、他の族類な種族に似て、とてつもない強さをもつファイター。



アインは脱走計画をこっそり耳うちする。どのみち極刑の身であるブライアンは、一か八か賭けてみるしかないのか……

アイン

もう一人の主人公。帝軍では奇襲作戦でその名を轟かせていたツウモノ。

アルノス
中隊長

事件以後、生体研究所に送られ、ブライアンへの実験を執断に狙っている。



ドーラ

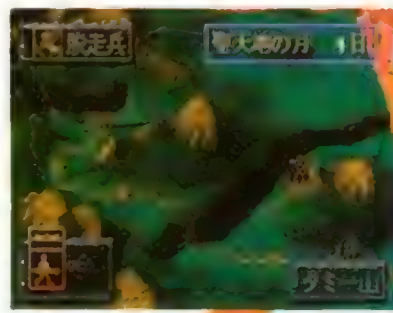
アインと面識がある。アインと面識がある。アインと面識がある。



AREA1-汚名の代償

今号からは本格的にエリア紹介をしていこう。第1回のストーリーは、3人が脱走するところから、解放軍へ参加するまでのいきさつだ。

脱走直後の3人に、早くも追手が!



まずは、この村から脱走。ルートを選択。脱走後は、早くも追手が現れる。3人は、脱走するまで、この村を離れられない。

脱走の直後、追手が現れる。追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。



追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。



追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。

降りかかる火の粉は振り払え!

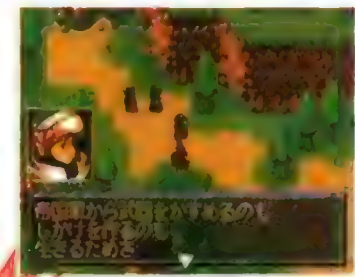


追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。

逃げきった3人はバーゼル村へ入るが……



トム



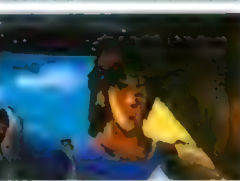
追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。



追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。



エリス



追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。



追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。

エリスから解放軍の存在を聞く

村に定住を持ちこたえては?という危機から、バーゼル村からの脱走を3人に促すエリス。3人々に戦争が好きななら、戦場で戦ってくれと告げ、人々は、ついに解放軍の存在を教えるが……

続々と集まる味方キャラクター



ダン



魔法のエキスパート。解放軍の目的にはあまり興味なく、自己の能力向上のため参加。



エル

そして、智将コウメイとの邂逅! ブライアンたちの運命が大きく変わる!



追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。



コウメイ

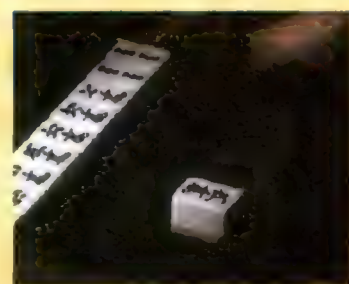
追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。追手は、3人を追いかける。

プロ麻雀

SOON SOFT



プロ麻雀
極S



完成度
100%



麻雀ソフトで唯一、日本プロ麻雀連盟・日本麻雀最高位戦・101競技連盟の3大プロ団体の推薦も受けており、今回も実力派プロ雀士が多数登場します。「スペシャル対局」を突破したユーザーには、抽選で「極S麻雀大会」に招待という特典もあり！（アテナ・片野）

●アテナ●1月12日発売●5,800円●4人打ち麻雀●1人プレイのみ
●全年齢推奨

業界では有名な16人の
プロ雀士が勢揃い！

キミのお相手をしてくれる皆さま



小島武夫

雀界の帝王

所 属：日本プロ麻雀連盟
出身地：福岡県
雀 風：手役重視追込み自在型
好きな手役：純チャン三色



高橋純子

ゲーム雀姫

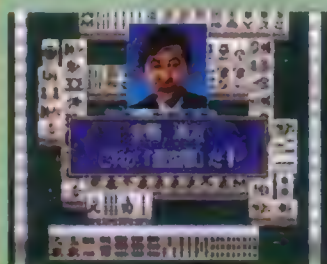
所 属：日本プロ麻雀連盟
出身地：秋田県
雀 風：手役軽視追込み自在型
好きな手役：タンピン三色



安藤 満

亜空間殺法

所 属：日本プロ麻雀連盟
出身地：千葉県
雀 風：手役自在万能型
好きな手役：アガリ役すべて



土田 翔

麻雀貴公子

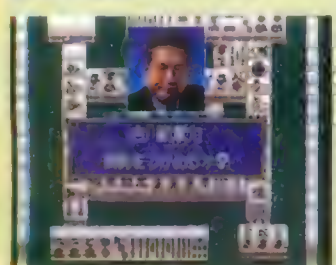
所 属：日本プロ麻雀連盟
出身地：大阪府
雀 風：手役軽視先行攻撃型
好きな手役：四暗刻・対々和



古川凱章

麻雀体勢論

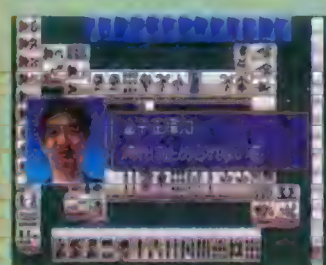
所 属：101競技連盟
出身地：神奈川県
雀 風：手役重視万能型
好きな手役：タンヤオ



金子正輝

牌流定石打

所 属：101競技連盟
出身地：新潟県
雀 風：手役軽視追込み守備型
好きな手役：七対子



青野 悠

ツモ牌相理論

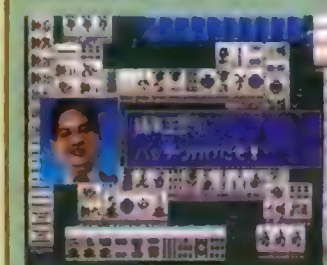
所 属：101競技連盟
出身地：兵庫県
雀 風：手役自在先行守備型
好きな手役：ハン牌・門前清ツモ

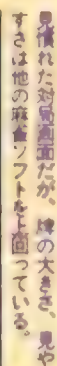


橋高正彦

超攻撃麻雀

所 属：101競技連盟
出身地：大阪府
雀 風：手役重視万能守備型
好きな手役：食いタン・食いホン





ワンポイント、現在5度目の
名人位と最高位の岡タイトル



ワンポイント
はれているが、
はるかにある
理論の確かさ
をイカリン



ワンポイント



では悪魔のように描かれて
るが、真像のほとは、



ワンポイント タイハードと
か死坤と云はれる、カマン強
い麻直々持て



ワンポイント
佐土川一力
好成績を上げている。



A collage of various Japanese text elements. It includes a grid of small characters, a portrait of a man, and a large stylized character. The text is arranged in a complex, overlapping manner, typical of a Japanese text-based game or a collection of related items.

ワンポイント 若くして学生
向けの食料を通して、食育の
重要性を伝えている。



A collage of various items including a calendar, a photograph of a woman, and a small electronic device. The collage is composed of several rectangular pieces of paper or film. At the top left is a calendar page with a grid of dates. Below it is a photograph of a woman with dark hair, wearing a dark jacket, looking slightly to the side. To the right of the woman's photo is a small, dark, rectangular object, possibly a camera or a small screen. The background of the collage is a light, textured surface.

ワンポイント 大腕人とか白
蛇にははたき、銀魚はる魚酒
第二回所々、大腕人とか白蛇

北斗の拳

すべての北斗ファンに捧げる1本!

さて、これまで数カ月に渡って紹介してきた「北斗の拳」も、本誌が書店に並ぶ頃には無事発売されているはずだ。本作のプロデューサーであるバンプレストの石川氏もインタビューのときに語っていたが、このソフトは原作やアニメのファンだった人をかなり意識した作りになっている。声の出演がアニメ版でおなじみのキャストिंगだし、また、オリジナルシナリオに独自に登場する人物達も、

北斗の世界に違和感なくとけ込んでいる。原作を知るユーザーにまさにささげたい1本、キャラクターゲームのあり方として理想に近いポジションを志したものといえるだろう。もちろん、原作を知らない人にも楽しんでもらいたいが、今回最後に北斗の拳をよく知ってもらいたいために、「北斗練気開座」なるコラムをつけ加えておいた。ぜひとも一読し、この世界を知ってもらいたい



TVアニメの
ボックスをぜひとも……

完成度
100%



北斗の拳が発売され、皆さんのお手元に届いていることと思います。対戦プレイにはパスワードが必要なので、まず、ストーリーモードの完全オリジナルシナリオを満喫しつつ、パスワードをそろえるのがポイントです。パスワードをそろえたら、友達と対戦だ!

●バンプレスト●発売中●5,800円●格闘アドベンチャー
●7人対戦プレイあり●全年齢対象

本日発売!! 新たな北斗の歴史を体感せよ

キャラクターガイド

おなじみのメンツに加えて新キャラが続々登場

第三巻までに登場する主なキャラクターたち

ケンシロウ

2千年の歴史をもつ暗黒拳、北斗神拳の伝承者。涙しみを知る最強の男

リン

ケンシロウに憧れてきたが、バットの愛に気がついて彼と結婚する

ジャット

結婚式に乱入し、リンをさらったセンオウの部下

キヤラン

ケンシロウと闘った聖帝サウザーの遺児。南斗牙狼拳の使い手

バット

少年の頃からケンシロウと行動をともにしてきた。ケン弟的存在

トキ

死の病に侵された北斗四兄弟の次男ケンシロウの良き協力者だ

サキ

南斗水鳥拳伝承者。かつてのレイと同じく星の星の星のためを持つ

ミジロ

元斗皇拳。金色のファルコの子。父と同じ元斗皇拳を使う

北斗琉拳伝承者
ホシム

北斗神拳と同じく、北斗名家を源流とする北斗琉拳の伝承者。総督パレビの通し令で、この島へ運れられてこられたリンを解放し、ケンシロウをおびき寄せようとする。その真意は?

第四巻に登場するキャラクター

暗琉罪破

電撃の力によって生じる特殊空間を使い、相手の記憶を見失わせ、その隙をついて、北斗琉拳の技は相手の受け技を決し、不要な突く攻撃が多い

凄妙弾烈

北斗琉拳の秘技。秘技は人体に全訳で110ある

ガイ

ホシムに仕える側近中の側近といえる男。かなりの手練だが、北斗琉拳は使えない。ホシムが腹悶気をまとうことになった原因を知っている。ザコよりは強いが、所詮ケンシロウの相手ではない。

技名	ランク	種別
斬風高破	A	攻撃
暗琉罪破	B	攻撃
白濁滅精	C	攻撃
凄妙弾烈	C	攻撃
受け	C	防御
暗琉天破	D	秘技
仙気雷弾	D	攻撃
受け回復	D	回復
電神暗琉天破	D	攻撃

ストーリーダイジェスト

"第三の北斗"の出現にケンシロウが立つ

サターン版のストーリーは原作の完結後の世界が舞台になっている。だから、ケンシロウが闘うことになる相手は、そのほとんどが新しいキャラクターになるというわけ。ただ、原作のイベントもきちんとフィードバックされているから大丈夫。懐かしい人物との再会もあるぞ。

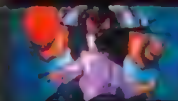


ひとつの章でも前後のバトルがある。名前のない敵はだいたい一撃で終わる。

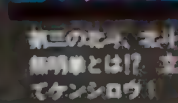
第一章

「暗黒の北斗 動く」

リンとバットの結婚式に参入した専横の集結は、第三の北斗を名乗りリンをさらっていった。敵の出現にケンシロウを頼るバット。リンを救出すべく動き出したケンシロウの前に北斗無明拳伝承者の命を受けた刺客が現れる！



リンをさらった悪魔の男は、暗黒の北斗を名乗った。



第三の北斗、北斗無明拳とは!?。立てケンシロウ!

第二章

「元斗は死なす」

リンらしき娘が、総督ハレビのもとに連れ込まれたという情報を得たケンシロウは、バット、そして元斗無明拳を使うミッシュとともに中央帝都へ向かう。しかし、リンは修羅の国へ連れ去られていた。



ファルコの場合はミッシュの子に受け継がれていた。

第三章

「南斗復活」

リンを捜すケンシロウの旅は続く。マミヤと再会したケンシロウは、南斗水鳥拳伝承者・サキとともに、村を襲った南斗牙狼拳の使い手キャランを追って聖十字碑を目指すことに……



レイの魂を唱うべく水鳥拳の村にとどまったマミヤと再会。

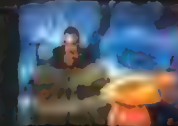


北斗への冒険をはらすべく、軍隊を組織した南斗牙狼拳の使い手キャラン。

第四章

「北斗の密命」

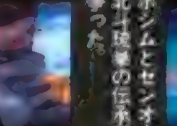
バットとともに海を渡り、修羅の国へ上陸するケンシロウ。かつて平和を取り戻したはずのそこは、再び暴力が支配するようになっていた。北斗琉拳先々代伝承者シュウケイから琉拳と無明拳の密約のことを聞いたケンシロウは、北斗の隠れ里へ向かう。そこで、長老から宗家最後の末えいセンオウとホシムの伝承者争いのこと、リンをさらった無明拳の使い手がセンオウであること、リンがホシムの城にいることを聞かされるのだった……



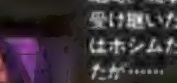
カイオウ、ヒョウに北斗琉拳を教えたシュウケイ



ホシムのいっいづけレイカホシムを受するのだが……



ホシムとセンオウは北斗琉拳の伝承者を争った。



結局、琉拳を受け継いだのはホシムだったが……



ケンシロウとリンの前に、ホシムはすでに正気を失っていた。



リンを救出する。リンの母ルイは……



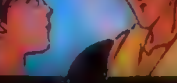
リン救出



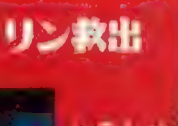
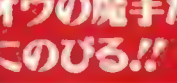
センオウの魔手がレイにのびる!! 急げケン



リン救出



センオウの魔手がレイにのびる!! 急げケン



リン救出



センオウの魔手がレイにのびる!! 急げケン



「北斗練気闘座」

このソフトがきっかけで「北斗の拳」に興味を持った読者のために今回はコラムを用意した。まず、本作以前に発売されたゲームソフトのリスト。上から発売順に並べてあるので、関連ゲームの歴史がひと目でわかるようになっている。そして、原作であるコミックの単行本。と、あえさこれを一読してもらえば、ゲームの世界にもずんわり入るはずだ。さらにLDまでを制したら言うことなしだ。

NOVICE

なんといっても基本は新書刊の単行本。ちょっと高価だが愛蔵版もいいだろう。まあ、どちらにしても読んでもらえば、なぜ人気があったのかわかるはずだ。今となっては時代の流れを感じてしまうかもしれないが、読むだけの価値は十分にあるといえる名作だ。



北斗の拳 単行本全27巻

「北斗の拳」関連ゲームソフトリスト

タイトル	メーカー	対応機種	ジャンル	発売日	コメント
北斗の拳	エニックス	PC 9801	ADV	1984~1985年頃	ストーリーはリンを救出するまで。秘宝を盗取するバトルが特徴的。
北斗の拳	東映動画	ファミコン	横スクロールACT	1986・8・10	ラオウを倒すのが目的の、レバーアクションを採用していた。
北斗の拳	セガ	セガマークIII	横スクロールACT	1986・7・20	原作のメロを真実でなく、敵の中から見事に表現してあげた傑作。
北斗の拳2	東映動画	ファミコン	横スクロールACT	1987・4・17	前作のシステムをアレンジして、新要素をゲーム化している。
北斗の拳 新世紀末救世主伝説	セガ	メガドライブ	横スクロールACT	1989・7・	空前編と修羅の国編を40~45分程度、画面が綺麗でかつ……
北斗の拳3	東映動画	ファミコン	RPG	1989・10・9	初のRPG。ストーリーはカイオウを倒すまでをまとめたもの。
北斗の拳 遺絶十番勝負	東映動画	ゲームボーイ	対戦格闘	1989・12・22	最終決戦のみ。最終ボス・センオウと対戦できる。
北斗の拳4	東映動画	ファミコン	RPG	1991・3・29	RPG第2弾はオリジナルストーリー。ケンシロウを捜す話だ。
北斗の拳5 天龍虎拳伝 哀・絶拳	東映動画	スーパーファミコン	RPG	1992・2・10	原作の北斗伝説のやりかたを再現。銀河系に広がる話だ。
北斗の拳6 無間伝承 覇王への道	東映動画	スーパーファミコン	対戦格闘	1992・11・20	時代は対戦格闘に移行していく。原作にはない夢の対決もできる。
北斗の拳7 聖拳伝 伝説者への道	東映動画	スーパーファミコン	対戦格闘	1993・12・24	「北斗の拳」を完成させたもの。これも北斗の伝説が詰まっている。

ADVANCED

アニメ版と実写版、LD2作品を紹介。原作との相違点をピックアップするのも楽しいぞ。



ハリウッドで制作され、劇場公開された実写版もある。キャストは外人ばかりだが、ユリア役で驚異的な子が出演しているぞ。
東映ビデオ/発売中/4,780円(税抜き)



TVアニメの人気を受けて制作されたのが、劇場版(1986年3月公開)だ。ラオウとの最初の戦いまでを、うまくまとめている。ちなみにビデオは残念なことに手に入りにくくなってしまっている。TVアニメのLDは未発売なのが残念。
東映ビデオ/発売中/4,780円(税抜き)

※注1)北斗神拳の代々の伝承者争いの決着がつけられたという、北斗二千年の歴史のなかで最も神聖な場所のこと。

ALBERT ODYSSEY

アルバート オデッセイ

外伝

LEGEND OF ELDEAN

懐かしいけど、新鮮なRPG

正統派を銘打つ ストーリー重視のRPG

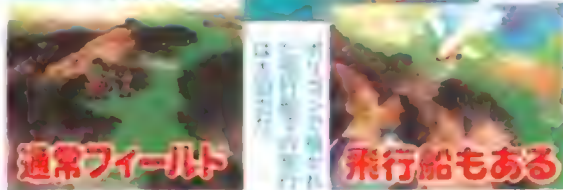
11月号に引き続き、期待のRPGの続報をお届けするぞ。この作品は、スーパーファミコンで発売されたシミュレーションRPG「アルバートオデッセイ」と同じ世界を舞台にしているが、ゲームシステムが大きく違っている。慣れていない人にはとっつきにくいシミュレーション要素を排し、オーソドックスなフィールド見おろし型のRPGというシステムを採用しているのだ。タイトルに「外伝」とついているのもこれが理由だ。



3Dポリゴンのリアルフィールド

さて、「外伝」とついているからパワーダウンしているのでは……。なんて思っている君は甘い！ この作品はサターンでなければできない演出があるのだ。まずフィールドの表現。テクスチャーを施した3Dポリゴンを併用することで「平面的すぎず、冷たすぎず」という独特の雰囲気を見事に表現している

SFC版をベースに、より美しくなったフィールドの遠近感がより高い。

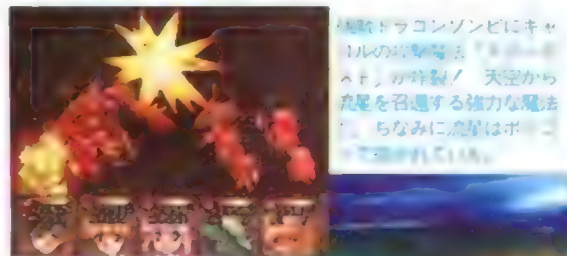


通常フィールド

飛行船もある

個性的なキャラがアジリティバトルを展開!!

フィールドに負けず劣らず力が入っているのがバトルだ。パーティキャラやボスキャラはもちろん、ザコに至るまですべてのキャラがメッセージではなくアニメーションで攻撃や魔法を見せてくれる。このリアクションのパターンは半端じゃないぞ。そのうえ、それらのキャラが動作に合わせてバリエーションに富んだセリフをしゃべってくれるというから驚きだ。



大敵ドラゴンゾンビにキャラクターの攻撃魔法「炎の魔法」が炸裂！ 天空から流星を召還する強力な魔法。ちなみに流星はボスにダメージを与えている。

特殊攻撃「破滅のアロアイ」が降り雪く！ これを跳き入ってしまうと身体が麻痺して動けなくなってしまう。



完成度
70%



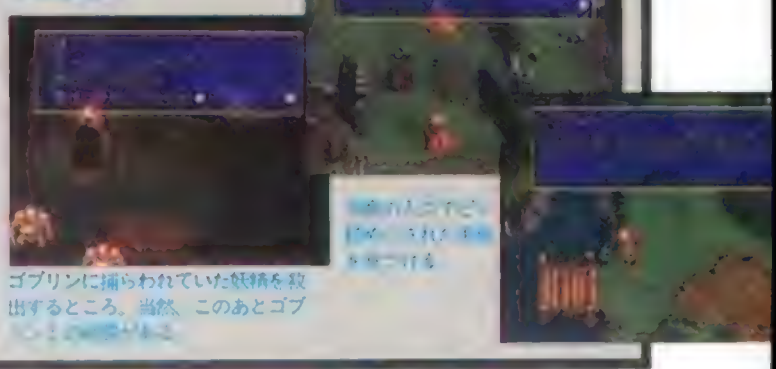
スーパーファミコン版で人気だったあのシミュレーションRPG「アルバートオデッセイ」が、今度はセガサターンにて本格的RPGとして登場します!! 必ずプレイした人を満足させるものを作っています。発売日を楽しみにしてください。

●サンソフト ●3月下旬発売予定 ●6,500円 ●RPG ●1人プレイのみ
●全年齢対象

豊富なイベント が楽しめる!

グラフィック的な部分もさることながら、RPGの要ともいえるべき、シナリオも奥の深い構成になっている。本編のシナリオは大きく第一部「不滅の皇帝編」と第二部「永遠の女王編」に分かれており、伏線が張られていたり、勇者アルバートの子孫がパーティに加わったり、美人コンテストがあったりとバラエティ豊富だ。しかも本編とは関係しないサブシナリオも6本盛り込まれているぞ。

主人公バイクと謎のお魔導師エス
ダンジョン「魔導塔」で待ち受ける
この人だ!



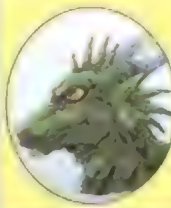
ゴブリンに捕らわれていた妖精を救出するところ。当然、このあとゴブリンを倒すことになる。

アジリティバトルとは、キャラの「素早さ」が攻撃の順番や回数に影響してくるシステム。上手く活用すると意外な…!



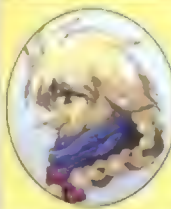
ハービーに育てられた主人公
バイク

盗賊をゴブリンに殺され、ハービーの館に育てられた少年。主人公ということでは、ほとんどが盗賊の素質を身につけて、使える魔法は、盗賊の秘伝の魔法。通常の攻撃魔法で、その数は全編で10種類。



二刀流とブレスを自在に操る
エルター

あの強敵との戦闘をまったく受け付けない強い精神力を持つ超人気の戦士。さまざまな武器を持つことで種類のブレスを叩きこむ。情を察知できないがために二刀流が可能だ。



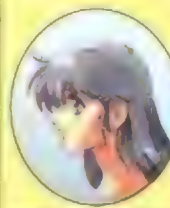
キザで陽気なニューハーフ戦士
アモン

片目二重の戦士。超人気の戦士。魔法は使えないが、近接戦闘よりも遠く攻撃することである。また、敵を倒す攻撃する「イーグルダンス」という特殊攻撃がある。



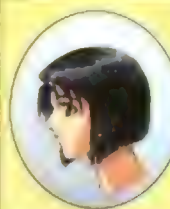
ギガールの街の歌姫、ヒロイン
エカ

バイクとの出会いに運命を結び、進むことになる少女。魔法も種々の魔法。魔法の攻撃魔法を使う。通常攻撃ではナイフなどの飛び道具を使って攻撃する。



勇者ガイを探る魔導師の娘
キャロル

魔導師ハルトの娘で、下位の魔法の才を持つ。10種類の魔法を使いこなす。最終の攻撃魔法を使うことができる。仲間になるキャラクターの中で唯一テレポーションを使える。



強大な魔力を秘める黒髪の巫女
レオス

若くしてソラスの国の代表者を務めている少女。魔法も種々の魔法。魔法の攻撃魔法を使う。魔法で自分の身体から出す特殊な力を使うため、武器は一切使えない。



サイベリア

CGでありながら、とっても有機的な登場人物は圧巻。電灯を消せばシアター気分が味わえる。

完成度

80%



パソコン版で好評だった「サイベリア」が登場。32ビット機の性能を余すところなく使ったグラフィックの美しさは圧巻！ 難易度は高めだけれど、ストーリーは1本道でないから、いろいろトライしてみるといいかも。時間をかけて楽しんでください。(広報・平井)

●インタープレイ/EAV ●'96年1月26日発売 ●6,500円
●アクションアドベンチャー ●1人プレイのみ ●全年齢推奨



海外移植ゲームの功罪!?

何かと敬遠しがちな海外ゲームを徹底解析してみよう

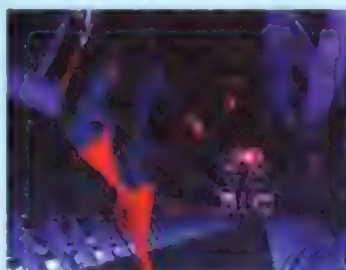
「テトリス」「シムシティ」といった、日本で大ブームを巻き起こした移植ソフトは気軽に遊べるゲームが多かった。その反面、アドベンチャーやロールプレイングはあまり受け入れられない。いったいなぜなんだろう？ 最大の理由は邦モノに比べて難易度が高すぎるということ。やたらゲームオーバーになるゲ

ームを日本人は好まない。

しかし考えてもみてくれ。わざわざクソ面白くもないゲームを移植すると思う？ 向こうのソフトはゲーム性を重視しているし、ヘタな邦モノより断然面白いハズ。食わず嫌いを続けてないで、ぜひ一度は海外ゲームに手をつけてみよう！

序盤の流れをこしょ〜かい!

ゲームは主人公が味方の基地に乗り込んだところから始まる。いきなりボスっぽいヤツに呼び出されるので、ここは素直に従っておくに限る。余計なことをしてみたり、命令に逆らって別の場所に行こうとしたりすると警備兵に殺されてしまうぞ。何ごととも最初はガマンだ。



すると突然、正体不明の軍団に基地を襲われ、なぜか主人公も駆り出されるハメに。ここでシューティングモードに入るのだが、練習のつもりで何度もチャレンジしてみよう。シューティングが苦手な人でもゲームを始める前の選択で EASY を選んでおけば大丈夫。2、3回プレイすればクリアできるだろう。

POINT 2

アドベンチャー部分はリアルタイムで進行!



「サイベリア」では、実はリアルタイムに進行する場面も用意されているんだ。例えばポーっとつっ立っていると後ろから敵に狙撃されてゲームオーバーなんてこともよくある。なかなかスリルがあって面白い趣向だよな!

POINT 1

手に汗握るシューティング

シューティングモードでは、上下左右あらゆる方向から迫り来る敵を迎撃しなければならない。まあレーダーを見ながら落ち着いてプレイすればさっとうまくいくだろう。けれど結構長い間プレイしなければならないから、途中ポーズして休みながらのほうがいいかもね。あ、あと海からやってくる機雷に注意すること。敵は空からだけとは限らないのだ。



最初はめんどくさいけど、慣れてくると、このゲームの面白さがわかる。そして、このゲームの面白さがわかる。そして、このゲームの面白さがわかる。

ところが謎の来襲を主人公のせいにされ、ボスから殺されそうになってしまう。敵の仲間割れでうまく切り抜けられるのだが、本格的に物語が始まるのはこれから。銃を奪い返して基地をくまなく探索していこう。



はっきり言って、何度もゲームオーバーになりながら少しずつ進んでいくしかない。でもそれだけに1つ1つ謎が解けていく感動には筆舌し難いものがある。最後まであきらめずガンバレ!

ブラックファイアー

敵機の数ハンパじゃないぜ!

完成度
100%



サターンでは、「ウイングアームズ」に続く3Dフライトシミュレーションシューティングになる「ブラックファイアー」。自機は戦闘ヘリコプターで、その動きや操作感覚は実際の戦闘ヘリそっくり再現されている……、って僕乗ったことないけど……。

●ヴァージンインタラクティブ ●発売中 ●5,800円 ●シューティング
●アナログミッションスティック対応 ●全年齢推奨

地獄のミッションをくぐり抜けていこう!!



**ミッション
デストロイ!**

ミッションは、敵基地を撃つこと。基地を破壊し、そのテロリストとブラックファイアーで戦うのだ。かなり難しいぜ!

**ロックオン
ファイアー**

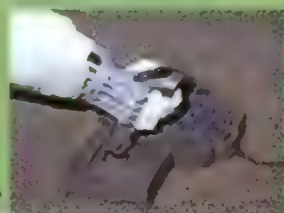
使う兵器を選択してロックオン、発射する。この一連の作業が、結構な難関。また、画面切り替えて、後方や左右も見ることもできるのだ。

このゲームは、謎の男ケイン率いる武装テロリスト集団を、最新鋭ヘリAH-210ブラックファイアーで叩き潰すのが目的だ。各ミッションの目的は様々で、それに伴ってプレイヤーは武器を選択、攻撃していかなければいけない。今

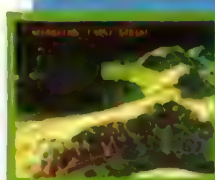
回は、その序盤の3つの作戦を紹介する。ミッション中は、オペレーターの作戦説明があったり、敵から挑戦的な通信が入ったりする。おまけにコンピュータが音声で機体状況を知らせてくれるので、それらをよく聞いて戦うこと!

アナログスティックにも対応している!

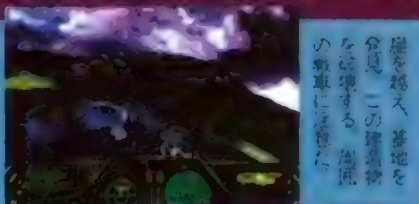
このゲームは、アナログミッションスティックに対応している。これでプレイすると、パッドより臨場感があってかなり本格的に遊べるぞ。機体の高度調整、武器の選択や照準、発射などはすべてスティックのボタンで行うので、ちょっと難しいけどね。



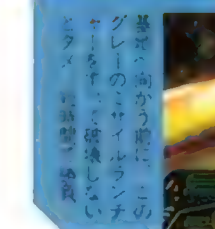
OPERATION: FIRST STRIKE



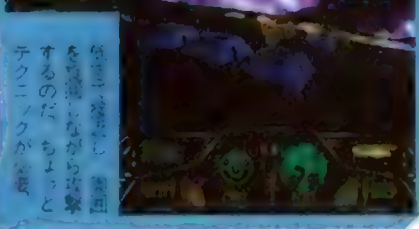
敵基地に攻撃を与えるミッション。だが、基地に向かう前にその防衛ラインにグレインを与えないでクリアにはならない。レーダーの強い点が目標ターゲットだ。



敵を撃ち、基地を占拠。この作戦は、敵の戦車を破壊する。周囲の戦車に注意!

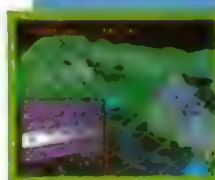


基地に向かう前に、このグレイのミサイルランチャーを撃つ。破壊しないように、対空ミサイルで破壊。

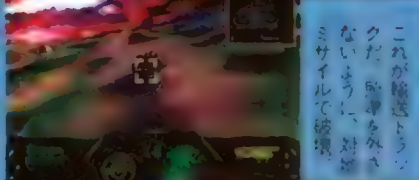


敵を撃ち、基地を占拠。この作戦は、敵の戦車を破壊する。周囲の戦車に注意!

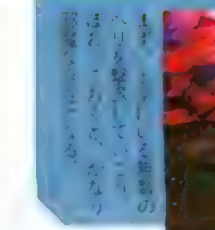
OPERATION: SILENT FALL



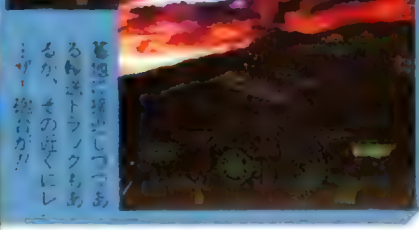
兵器を搭載した輸送トラックが、敵の基地に向かっている。それを阻止するミッションだ。だが、トラックの周囲にはレーダー兵器を装備した戦車が配置されているぞ!



これが輸送トラックだ。敵を撃ち、基地を占拠。この作戦は、敵の戦車を破壊する。周囲の戦車に注意!



基地に向かう前に、このグレイのミサイルランチャーを撃つ。破壊しないように、対空ミサイルで破壊。



敵を撃ち、基地を占拠。この作戦は、敵の戦車を破壊する。周囲の戦車に注意!

OPERATION: RULES OF ENGAGEMENT



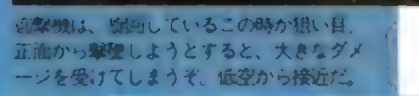
孤島にある、基地から離陸しようとしている輸送ヘリコプターを撃破するミッション。しかし、それ以外にも、破壊すべきターゲットが多く、敵の攻撃も厳しい。レーダーマップを見ながら、的確に目標地を見つけて攻撃していこう。ここでは、ヘリの他に攻撃機が登場するので、旋回している時がヤツのワイークポイントだ!



攻撃機は、旋回しているこの時を狙い目。正面から撃破しようとする、大きなダメージを受けてしまうぞ。低空から接近だ。



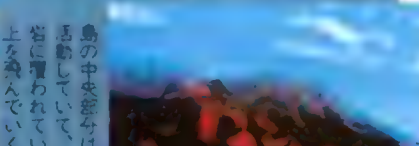
島の周囲には、戦艦もいくつか配置されているぞ。



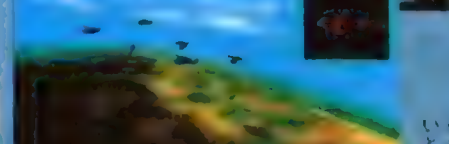
島の中央部には、火山が活動していて、地表が溶岩に覆われている。この土を飛んでいくのだ。



発見した敵機、飛び立つヘリ。追いかけて、遠くで撃破したいミッション失敗だ!



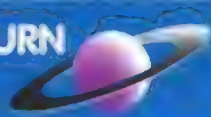
発見した敵機、飛び立つヘリ。追いかけて、遠くで撃破したいミッション失敗だ!



敵ヘリが！カ所に集結している。今が攻撃のチャンスだ。対空ミサイルを連発して落とす。これならロックせずとも大丈夫。



発見した敵機、飛び立つヘリ。追いかけて、遠くで撃破したいミッション失敗だ!



THE GHEN WAR

これであなたも宇宙の英雄よ〜ん!

完成度

65%



もうひとつヴァージンのゲームを紹介。こちらは、3Dアクションシューティングだ。自機はハイパースーツで、敵は人間を支配しようとしている「ゲン」という宇宙種族。システムは違えど、3Dのなめらかさと臨場感は勝るとも劣らないのだ。設定もかなりキターぞ。

●ヴァージンインタラクティブ ●2月発売予定 ●5,800円

●アクション ●全年齢推奨

宇宙種族ゲンとの戦い!!

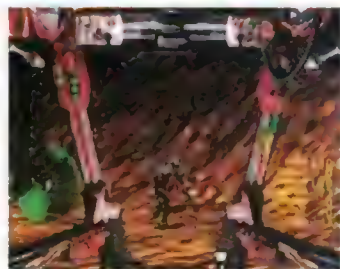
時代は未来。地球人類は、銀河系間戦争に破れて逃げてきた宇宙種族「ゲン」を受け入れ、その見返りに卓越した科学技術を手に入れた。しかし、その後、ゲン達はその技術を使い、人類を支配しよう

うともくろむ。それを土星の衛星・タイタンにいた宇宙船ダビンチ号の乗組員が知り、侵略を阻止すべく各惑星で戦っていく……というのがこのゲーム。果たして君はゲンを倒し、人類を救えるか!?

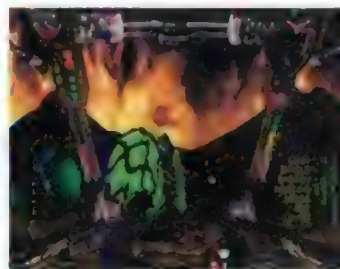


これが宇宙種族ゲンだ!!

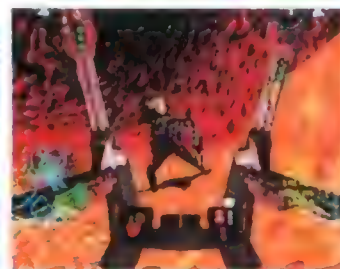
このいかにも邪悪そうな宇宙人がゲンだ。君は、ヤツらと万能ハイパースーツで戦うことになる。レーダーで敵やアイテムを探し出し、ショットやミサイル、地雷などの様々な武器を使って攻撃しよう。負けるなよ!



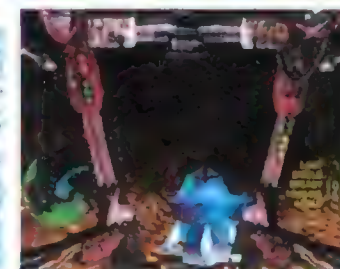
このゲームは、3Dアクションシューティングで、プレイヤーは宇宙船ダビンチ号の乗組員として、宇宙種族ゲンと戦っていく。



このゲームは、3Dアクションシューティングで、プレイヤーは宇宙船ダビンチ号の乗組員として、宇宙種族ゲンと戦っていく。



このゲームは、3Dアクションシューティングで、プレイヤーは宇宙船ダビンチ号の乗組員として、宇宙種族ゲンと戦っていく。

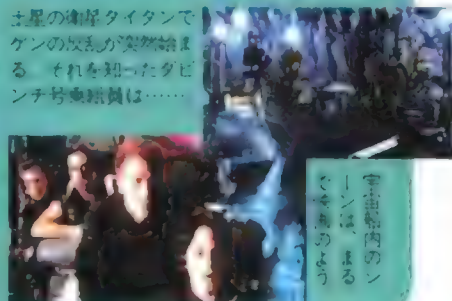


このゲームは、3Dアクションシューティングで、プレイヤーは宇宙船ダビンチ号の乗組員として、宇宙種族ゲンと戦っていく。

美しいムービーに注目しよう!!



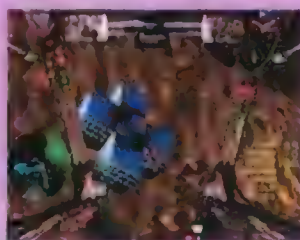
オープニングムービーの1カット。本物の人とCGで作られたゲンが、妙になじんでいるのだ。



土星の衛星タイタンでゲンの攻撃が突然始まる。それを知ったダビンチ号乗組員は……

宇宙船内のシーンで、本物の人とCGで作られたゲンが、妙になじんでいるのだ。

アイテムを集めてパワーアップ!!



アイテムは、その場へ行くまで何なのかわからないぞ。



突然発見したアイテム。どうやらミサイルのようだ。

本誌■ジーナ（ダビンチ号の乗組員）の吹き替えをされた感想はどうでしたか？

井上■外野の吹き替えという事で、楽しくやらせていただきました。画面がすごくキレイで、演じている私もおもしろいという感じがして、すごく充実感がありました。

本誌■最近ゲームのお仕事も多くなってきたと思うんですが、洋画やアニメとの

違いはありますか？

井上■ゲームでもいろいろな種類がありますよね。まったく画面のないものとか、ひとつのセリフを

8秒以内に喋らなくちゃいけないものもあるし、ジャンルにしてもアニメーションや海外のものもあるし……。でもそれぞれおもしろいですよ。

本誌■井上さん自身、ゲームはあまりやらないんですよね？

井上■少しはやらさせていただいているんですけども、あまり深

くは……(笑)。将来のお楽しみにとってあるんです(笑)。

本誌■ジーナは井上さんから見てどういった女性像でしょうか？

井上■物事を冷静にとらえて、進むべき道を知っているんです。あと隊長の補佐にまわって、活躍する姿がカッコイイですよ。

本誌■では最後に読者へのメッセージをお願いします。

井上■画像がリアルでカッコイイんですよ。私も感動したので、きっとおもしろいと思います。ぜひ楽しんでください。

井上喜久子さんのサインを5名に

ここでうれしいお知らせだ。アフレコ取材時に、井上さんをお願いしてもらったサイン色紙を5名にプレゼント。もちろん、直筆でサタマガの名前入りだ。超貴重、レアものなので、応募多数は必至。ハガキを山のように送ってくれ。さらにヴァージンでもソフトを買った人にプレゼントを用意しているらしい……。

これがプレゼント賞品の色紙。1枚1枚、丁寧に書いてくれた感念モノだ。



ジーナ役の井上喜久子さんを囲撃!

◆【サインプレゼント応募先】〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F サタマガ編集部「ゲン」係まで
締め切りは1月26日の消印有効

©1996 Virgin Interactive Entertainment(Japan) Inc. ©SEGA ENTERPRISES, LTD.1996

クリーチャーショック

3Dダンジョンを探索しながら、ユニークなクリーチャーやメカを破壊するゲームだ。

完成度

99%



コンピュータグラフィックを駆使した、新かつハイクオリティーな映像が、今までにない恐怖と緊張感を演出します！ プレイするときに部屋の電気を消してしまえば、より一層の恐怖と緊張感が味わえるでしょう！！
発売をお楽しみに。(宣伝課 大島)

●データイースト●12月下旬発売予定●6,800円●シューティング
●1人プレイのみ●全年齢推奨

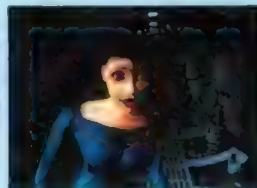
人類移住計画に襲いかかるクリーチャーを撃て!!

クリーチャーショックは、3Dダンジョン探索シーンと、3Dシューティングシーン、そしてイベントビジュアルシーンが次々と入れ替わりながら現れるゲームだ。ムービータイプのシューティングゲームは、何度もプレイするうちにやがて飽きてしまいかただが、クリーチャーショックはダンジョンが複雑に入り組んでいるので、違った展開が期待できるのだ。また、ダンジョンは分岐しながらも絶妙につながっているため、ガンガン進んで敵を倒していてもOK。今回はゲームシステムとストーリーを紹介していくぞ。

STORY

2123年、人口の増加によって地上は爆発寸前の状態。人類は新天地を求めて3隻の探索船を送り出す。金星にはアステカ号が、火星にはミルミドン号が、そして土星にはアマゾン号が向かった。そのうちアマゾン号は土星の衛星タイタン付近で、謎の小惑星に遭遇。なんとその惑星は「生きて」いたのだ!! 捕獲され、飲み込まれてしまうアマゾン号。プレイヤーの最初の目的は、ジェイソバール中佐となり、アマゾン号の乗組員を救出することだ。

アマゾン号の乗組員
ジェイソバール中佐



謎の惑星は驚くべきことに生きていた。船手を伸ばしてアマゾン号を捕獲していたこの情報は月基地に転送されるが……

・月基地より飛び立つ強行偵察機リンクスフレイスIV 探索するのは謎の惑星ジェイソバール中佐だ

ヘッドアップディスプレイシステム

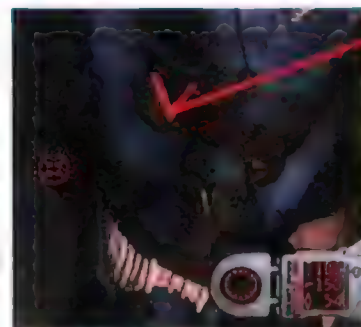


通常画面右下に表示されているのがこれ、いわゆるスコープだ。これを常にチェックしておくのが生き延びるコツだ。ショット&シールドは有効に使おう

クリーチャーエネルギー
敵クリーチャーのヒットポイントを表示。赤くいる時に表示される。
武器・シールドエネルギー
武器とシールドは使用回数でこの数値が0になると使用不可。
プレイヤーエネルギー
中佐のヒットポイントを表示する。0になると当然、GAME OVERだ。
スマートボム
敵の弱点が出ている時のみ有効。
コンパス
南、北を指す。目覚まし時計には使える

弱点を狙って確実にしとめろ!!

攻撃が効かないと嘆いている君。君はショットを連打してないかい。ヒット&アウェイが攻撃の要なんだ。中ボス以上のモンスターには必ず弱点がある。スマートボムを使えば弱点が点滅するぞ。最もその時隠れていれば無駄骨に終わるが。シールドも同様、敵パターンを見切って使うんだ。



ココが弱点

ステーションボス、モーフインクレンシンの後に戦うことに。両目が弱点。2バターンぐらいの攻撃を繰り返すので、その間隙をぬけて撃て

群がる敵

わらわらと群がる敵はCDアクセスの後になるので、心の準備は万全、速攻で倒してしまおう。HPが減少しないように気をつけよう。



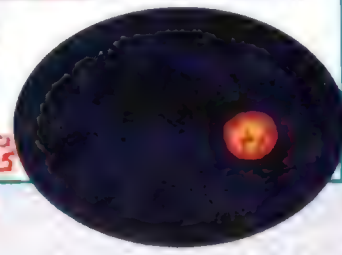
一対一の 中ボス戦

強めの中ボスは、持久戦。攻撃パターンを見切って上手にシールドを使おう。二つの弱点はシンボだ。それを撃て!!



LもしくはRを押している間はダメージを受けない。右のように画面が一瞬青くなればOKだぞ!

**シールドを
活用せよ**



迷路の選択が運命を左右する

右に行くか、左に行くかそれが問題。袋小路はめったにないけれど、難易度が変化する分岐の選択にはいつも悩まされる。よって分岐をメモしておくのといふことになるぞ。ちなみに最初の選択は、右のルートがすぐにアイテムボックスがあり、武器&シールドパワーをUPできる。ダンジョンのところどころに、突起状のアイテムボックスがあるので注意して進もう。中ボスの予感がしたら引き返すのも作戦のうち。

左がアイテムボックス。ミッドボスより早く、中からモンスターが飛び出してきていることもあるけど、HP回復があると助かる



スーツを着て立っているのが、通称「迷路」なので、迷路に迷い込んでしまう……ここは思い切って、敵を頼りに進んでみていいかも?



写真左は、青いモンスターがクモみたい。天井から降ってくる中ボス。右とどちらがしつこいかわからない……写真右は落下中の分岐。間違えるとモンスターに食われてシ・エンド。



四柱推命 ピタグラフ

いつでも占える一生ものソフト

完成度

80%



占いといってもピタグラフは四柱推命による人間分析法なので自分自身を分析しつくした後は友人、恋人など周りの人を診断してみましょう。朝起きて今日の運勢、宝くじを買うときも! 中国三千年の智慧、四柱推命が貴方の運命を知る手がかりとなるかも……!?

●データム・ポリスター●1月26日発売予定●5,800円●ETC (占いソフト)
●1人プレイのみ●シャトルマウス対応

的中率はおスミつき! 君の未来と内面がここに見えた!?

誰でも一度はやったことがある「占い」。星占いや手相占いなど種類は数多くあるよね。今度サターンで登場するのは「四柱推命」という占いの方法だ。あまり聞き慣れないと思うけど歴史は古く、的中率はかなりのもの。しかもピタグラフでは相性チェックなど4種類の中から選べる上に、占う人を種類別に分類して保存しておくこともできるのだ。占いは「個人占い」と「グループ占い」から選択。「グループ占い」では保存時に分類したグループの中の運勢や相性が解るぞ。



個人診断

グループ診断



四柱推命とは?

四柱推命は自分の生まれた日、時間で占う。四柱とは年、月、日、時のことなのだ。つまり同じ運命の人は50万分の1という計算になる。それほど細かく占えるわけだね。複雑な計算式が必要なため知る人は少ないが歴史は古く、信頼性は抜群の占いなのだ。

彼女の一面をのぞいてみよう

ここでは占いの種類を紹介。左の彼女について「タイプ」「相性」「余命」「運勢」を占ってみたぞ。女の子なら相性診断が一番気になるところかな?



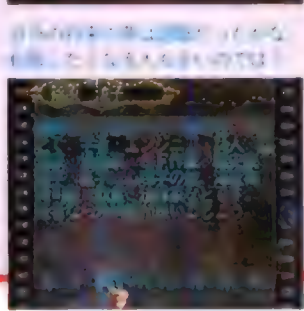
あなたのタイプ まずは基本の性格診断

性格診断は8つのジャンルに分かれている。自分の知りたいところだけを見ることもできるぞ。IPは「自由な夢追人」「硬派な闘士」といった特徴的な性格がカードで表示される。ラッキーカラーなどは身近な物で使ってみては?



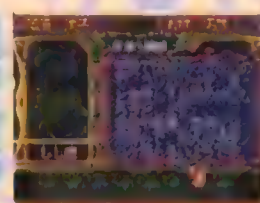
上の8つのジャンルの説明は以下の通り。誕生石や誕生花も一般のものより深くまで表示されるぞ。セクシー度なんてのも。性…自分のタイプ、IP (特徴的な性格) 中心星 (海、風など6種類) を診断。
運…人生を期間別に診断、運勢エネルギーなどの表示。
職…自分の適職を診断。
有…同タイプの有名人を表示。
色…ラッキーカラーの表示。
石…誕生石の表示。
花…誕生花の表示。
魅…自分のセクシー度を表示。

ドロドロのような甘い恋のカードは、恋愛運を占えるぞ。



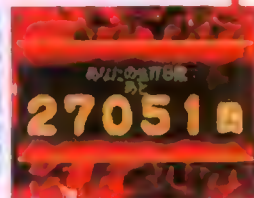
相性チェック 誰もが気になるアノ人との相性

他人との相性はこれで占おう。星座や血液型、魅力など色々な面から診断される。相性の総合結果はいくつになったかな。相性悪くても「所詮占いさ」とは言えない的中率。



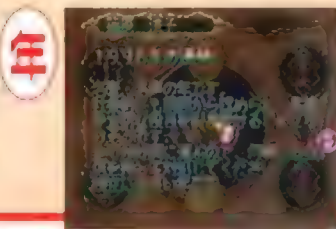
余命チェック 普段の生活で君の余命は変化する

食、身、心、生、守、運の6つのジャンルで5問ずつ質問される。回答と平均寿命データを比較して余命が診断される。質問の後表示されるカードで天使はプラス、悪魔はマイナスに寿命が変わるぞ。



運勢 やっぱり気になるその日の運命

自分の未来を知るならば運勢占い。日、月、年の中から選択。その時の状況、忠告などが表示される。1日の運勢を選んだ場合はバイオリズムも表示され、感情、知性、身体の3つが曲線と星で表示されるぞ。





天地無用!

魅御理温泉 湯けむりの旅

美女たちと温泉に行きましょう!

完成度

90%



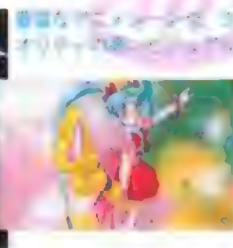
こんにちは! 奥井くん。ゲームの内容をちょっと紹介してもらっちゃったんだけど、どうですか? 聞いたところ、オープニングは横山智佐さんが歌っているんだって。この間の手紙は着きましたか? 返事をくれませんか。でも寂しくなんかないです。

●ユーメディア●'96年1月下旬発売予定●8,980円(2枚組)

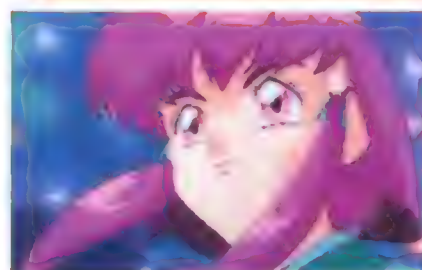
●アドベンチャーシミュレーション●18歳以上推奨

オリジナルストーリーでサターンに登場!

おなじみ「天地無用!」が、新作ストーリーでサターンに登場だ。主に3つのコマンドを使うだけの親切システムや、ゲームだけのオリジナルキャラ、何度でも楽しめるマルチストーリー、さらには温泉旅行ネタと、美味しさを盛り状態。ファンならずとも見逃せないゾ!



オープニングアニメもバッチシ



いよいよついに天地に迫りきれない。このゲーム、バッチシだ。

前半のストーリーをちょっとだけ紹介!

温泉へ行こう!

ある日、ヒマを持て余した魅呼と阿重霞が、温泉旅行を計画する。居候5人が集まって、行く先を相談するが、みんな好き勝手なことばかり言い始め、てんで収集がつかない。結局魅呼の鶴の一声で、アローマ星の温泉へ行くことが決まるのだが。



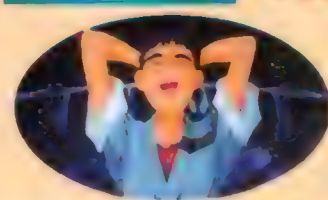
いつも通り、アローマ星の温泉旅行を計画する。居候5人が集まって、行く先を相談するが、みんな好き勝手なことばかり言い始め、てんで収集がつかない。結局魅呼の鶴の一声で、アローマ星の温泉へ行くことが決まるのだが。



アローマ星の温泉旅行を計画する。居候5人が集まって、行く先を相談するが、みんな好き勝手なことばかり言い始め、てんで収集がつかない。結局魅呼の鶴の一声で、アローマ星の温泉へ行くことが決まるのだが。

出発したけど...

さっそく魅皇鬼に乗り込み、温泉に出かける一向。道中のトタバタのなか、どうも魅呼の様子が変わる。アローマ星に到着したけど、魅呼の返事は要領を得ないまま。問いかけてみると、実は詳しい温泉の場所を知らないとのこと。なんてこった!



魅呼の返事は要領を得ないまま。問いかけてみると、実は詳しい温泉の場所を知らないとのこと。なんてこった!

温泉はどこに?

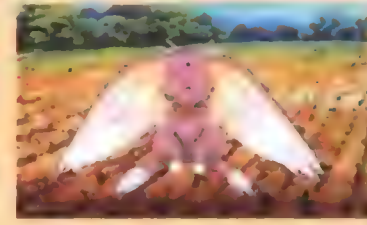
結局、温泉を探して惑星上をフラフラとさまよい歩くことになってしまう。あてなどないモノだから、当然、温泉はさっぱり見つからない。そればかりか、飽きっぽいみんなは、勝手な行動ばかり。いったいつになったら温泉に着くのやら……。



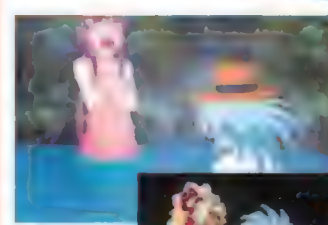
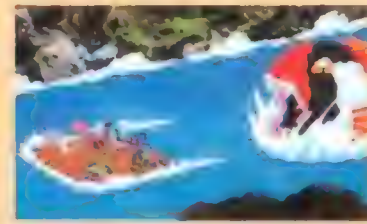
川へ



走り出した魅皇鬼を助けていく。アローマ星の温泉旅行を計画する。居候5人が集まって、行く先を相談するが、みんな好き勝手なことばかり言い始め、てんで収集がつかない。結局魅呼の鶴の一声で、アローマ星の温泉へ行くことが決まるのだが。



魅呼の返事は要領を得ないまま。問いかけてみると、実は詳しい温泉の場所を知らないとのこと。なんてこった!



魅呼の返事は要領を得ないまま。問いかけてみると、実は詳しい温泉の場所を知らないとのこと。なんてこった!

パチンコ コレクション

完成度

95%

「大一商会」「藤商事」の人気機種6台を収録したソフト。特に画面のズームアップ機能で、ダンスダンス2のレミちゃんのダンスがじっくり見ることができます。また、プレイ中のBGMもあるので、パチンコ店にいる雰囲気もバッチリ再現してますよ!!

●サンソフト●1月19日発売●6,800円●ETC(パチンコシミュレーション)
●1人プレイのみ●全年齢推奨

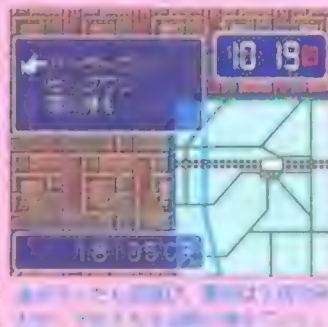
これからはアレパチの時代だぜ!



通好みの実機6台が勢揃い パチンコ道をしかと極めよう

藤商事のアレパチと大一のデジパチが大集結! しかも今回これまであまり取り上げられなかったアレパチを4機種も収録。アレパチファンも大満足のデキな

のだ。ゲームの流れは、まず麻雀で軍資金を稼ぎパチンコ店へ出向く。あとは情報をGETしつつパチプロ街道をまっしぐらに進むのみだ。果たしてラストは……。

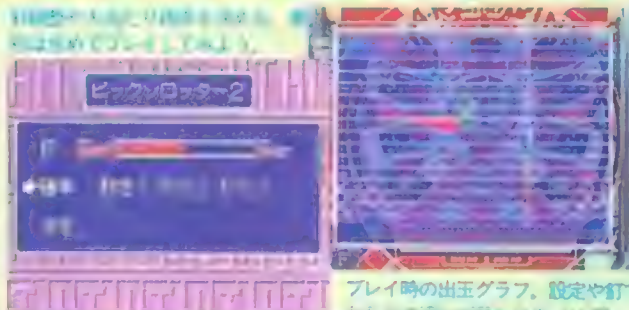


通常モード以外にこんな2つのモードも用意されているぞ

ゲームのメインは上の通常モードだが、他に台を研究する攻略モード、ニフティサーブ上で腕を試せるNIFTYモードの2つがある。どちらも実戦に出向く前にプレイしておきたい。

・攻略モード

機種を選択し研究、攻略するモード。釘調整を甘くしてゲージのお勉強をしたり、大当たり確率を上げて出玉率の違いを研究できる。ここで極めれば実戦時にも有効なデータが取れるはず。



プレイ時の出玉グラフ。設定や釘で調整できる。

・NIFTYモード

ニフティサーブのパチンコフォーラム上でイベントに参加。合計12時間プレイして出玉数を競うモードだ。



登場する6台の特徴は?

パチンコするなら少しは台を知っとかなきゃ。というわけで、登場機種のデータを紹介します。ちなみにアレパチは16発(1ゲーム)ごとに発射が止まるので念のため。

アレジン

大当たり確率は1/10000の1。大当たり時の演出も豪華で、10000発の出玉がもらえる。また、大当たり時の演出も豪華で、10000発の出玉がもらえる。



アレレンジマン

大当たり確率は1/10000の1。大当たり時の演出も豪華で、10000発の出玉がもらえる。また、大当たり時の演出も豪華で、10000発の出玉がもらえる。



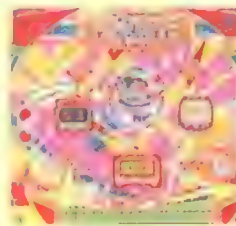
ダンスダンス2

大当たり確率は1/10000の1。大当たり時の演出も豪華で、10000発の出玉がもらえる。また、大当たり時の演出も豪華で、10000発の出玉がもらえる。



エキサイト

大当たり確率は1/10000の1。大当たり時の演出も豪華で、10000発の出玉がもらえる。また、大当たり時の演出も豪華で、10000発の出玉がもらえる。



サンライズ

大当たり確率は1/10000の1。大当たり時の演出も豪華で、10000発の出玉がもらえる。また、大当たり時の演出も豪華で、10000発の出玉がもらえる。



CRビッグワロッター2

大当たり確率は設定1で400分の1、設定2なら425分の1、設定3なら450分の1。ここまできると当たる気がしないんだ。また大当たり終了後3分の1の確率で確率変動に突入。ホールじゃ打つな?



RETURN TO ZORK™

リターン・トゥ・ゾーク

懐かしさと新しさが同居する
「ZORK」最新作

'80年に海外で発表されて以来、これで10作目となる「ZORK」シリーズ最新作が登場だ。ちなみに第1作は、グラフィックなどなく、文字表示のみで状況などを知るテキストアドベンチャーだった。し

かし、32ビットゲーム機が常識という時代に送り出された最新作は、緻密なグラフィックと音声をふんだんに盛り込んだ作りとなった。難解な謎解きや、展開が一定でないシナリオもやりがいがあるぞ。

アイテムの使用時はよく考えて

この作品では通常のアドベンチャーゲームと同じく、画面内に表示されている物体をクリックすることで、それに何らかのアクションを起こすことができる。しかし、その物体（アイテム）を「どうする」かを

選択するのが「リターン〜」の難しいところ。対象物にもよりけりだが、選択肢が2〜3、多い時は9個近くも表示されるのだ。ここでマズいものを選択するとハマってしまうこともある。



投げつける!



選択肢が多い時も

注意

ゲームの世界とはいえ、法律は守れ

昔のアドベンチャーゲームだと、取れるアイテムはすべて取り、できることはすべて試すというのが鉄則だった。ところがこの世界では、現実と同じく法に触れるような行為を

すると、どこからともなく警官が現れ、4大アイテム以外の持ち物を没収されてしまう。しかも、ゲームのクリアに不可欠なものだろうと容赦なしだ。くれぐれも注意。



ナイフを……



ゆっくり反省
したまえ!

完成度

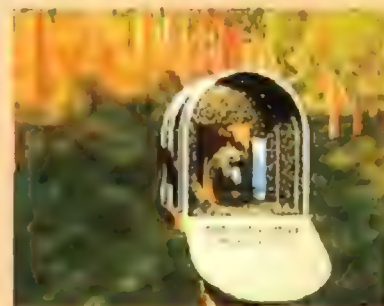
90%



「リターン・トゥ・ゾーク」もようやく完成目前。ゲームクリアまで100時間とも150時間とも言われる超ディープなこの世界からバグを取るために、現在急ピッチで作業中。難易度は高めですが、今までにはない新しさには自信がありますのでぜひ! (宣伝・桑島)

●バンダイビジュアル●2月2日発売●5,800円●アドベンチャー
●1人プレイのみ●全年齢推奨

それは小さな郵便受けから始まった



ある家の前に立つ郵便受け。その中を覗くと、オーブが入っており、魔術師トレンバイルからの謎のメッセージを映すと同時に、君の体は見たこともない山道に送られていた。……という導入で始まる「リターン・トゥ・ゾーク」。この先に何が起るのか、そして何をしなければならないのかは、自分の目で確かめるしかないのだ。



会話も、ただ聞いてちゃダメ!

行く先々で出会った人と会話をする時は、画面の端に表示されているアイコンに注意。これは、相手の話をこちらがどういう態度で聞くかを選択するものなのだ。この選択しだいでは、もっと重要な話が聞けることもあるし、逆に相手の気分を害するなんてこともある。とにかくいろいろ試してみよう。



アイコン注目



地図

カメラ&写真



4大重要アイテム

タリオン、不可欠な4つのアイテム。警官もこれだけには気づかない。

テムを駆使せよ

各所で写真を取り、それを後で見られる。初めからある2枚のネカは……

魔術師トレンバイルからのメッセージを映し出す。他に使い道があるかは謎。



オーブ

テーブルコーダー



松方弘樹の ワールドフィッシング

釣りとは、魚との格闘技だ!

完成度

95%

トロリングとブラックバス両方のモードがついている上に実写取り込みのリアルさをプラス。フィッシングソフトとして「ホンモノ」であるだけでなく、お楽しみ要素をたくさん加えてあるぞ。この冬は、釣り王、松方親分の指南を受けてサターンで人物を釣ろう。

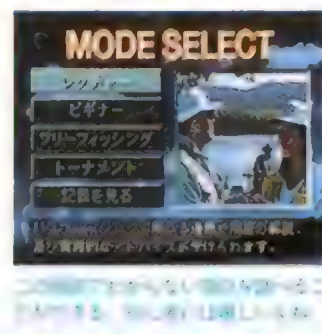
●メディアクエスト●1月26日発売●5,800円

●SLG(フィッシングシミュレーション)●1人プレイのみ●全年齢推奨

今回はバスフィッシングモードを紹介するぞ!

この「松方弘樹のワールドフィッシング」は、あの松方弘樹が実写ムービーで登場し、プレイヤーと一緒に釣りの世界を満喫できたり、トロリングとバスフィッシングの2つのモードがあるのが特徴だ。他にも釣りの知識がない初心者にわかりやすく釣り用語を教

えてくれるレクチャーモードや、松方弘樹のアドバイスを受けながら釣りの練習ができるビギナーモードなどもあるので、誰でも簡単にプレイすることもできるぞ。ある程度ゲームに慣れてきたら、トーナメントモードで強豪たちと腕を競い合おう!



ルアー選びがポイント

いざ、バスフィッシングをプレイしてもなかなか魚を釣ることができない人は、ルアーを変えてみることをオススメする。時間や水温、釣るポイントによって、魚の居る場所や反応が違って来るからだ。レクチャーモードでしっかりと勉強せよ!



画面に表示される情報を把握せよ!!

様々な項目を決定して、見事魚をヒットするとこのような画面になる。もちろんこれ以外の場面もあるが、このゲームで一番神経を使う場面なので特に詳しく解説していくぞ。この画面内には以下の説明のようにいろんな情報が表示されているが、中でも重要なのが9番のアングラと魚のパワーバランスゲージ。このゲージを把握してないと、すぐに糸が切れてしまうぞ。



- 1 現在時刻。魚は時間によって浅層にいたり深みにいたりして潜伏場所が変化する。
- 2 タックル名。これは、現在使用中のタックルの種類を表している。
- 3 ルアーの種類。現在、使用しているルアーがグラフィックで表示される。
- 4 ライン。現在伸ばしている糸の長さを表す。魚がヒットしたらマメにチェックしよう。

- 5 ここでは、現在の状況に合った実写ムービーが流れて臨場感を高めてくれる。
- 6 レーダー。ヒット時は、魚の位置のみ表示され、魚との距離に応じてサイズが変わる。
- 7 ロッド。竿を立ててるか寝かせてるか表示される。立てて魚をこちらへ向かわせろ。
- 8 ドラグ。FULLにすれば魚のRUNを止められるが、糸が切れやすくなってしまふ。

- 9 このゲージが重要ポイント。左がアングラ(釣り人)で右が魚のスタミナを表している。強いパワーを使うことで減少してしまう。また、真ん中にある2つの四角いブロックが魚とのパワーバランスを表しており、左にいくほどアングラのパワーが勝り、右にいくほど魚のパワーがまざる。このブロックが離れすぎると糸が切れるぞ。

さっそく現場を実況するぞ!

ここでは、実際に魚を釣る過程を紹介してみよう。練習すれば大物を釣ることも可能になってくる。



麻雀狂時代 コギャル放課後編

女の子を脱がせるのはキミのテクニックしだい

完成度
100%



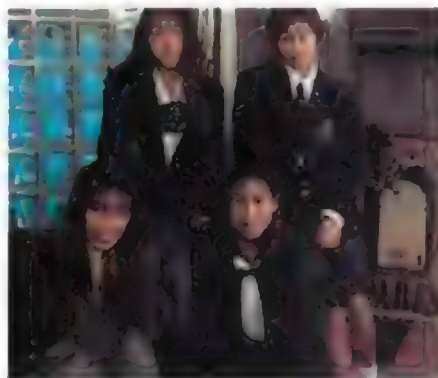
ゆうちゃんと淳子ちゃんのムフフ!な撮影に私、Pageも立ち会わせていただきました。ゲームではかわいいコギャルにタッチできないことを除き、撮影の熱気をそのまま再現!絶対に満足してもらえるはず。麻雀の腕をピッカピカに磨いて挑戦してちょうだいね。

●マイクロネット●'96年1月12日発売●8,800円
●テーブルゲーム(脱衣麻雀)●18歳以上推奨

制服姿の女の子4人と麻雀で勝負!

H系のメディアでおなじみの4人のギャルが、実写でバンバン脱いでくれる麻雀ゲームだ。

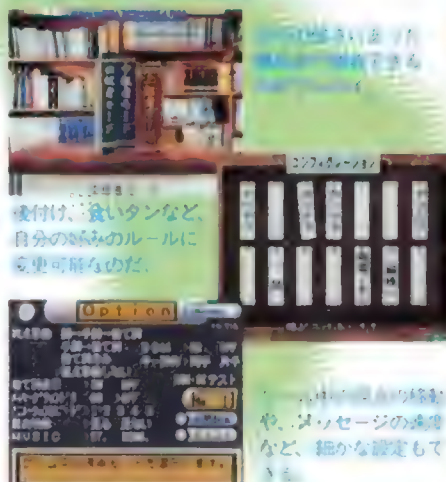
システムは同社の「麻雀海岸物語」をパワーアップしたもの。イカサマなしの、本格派4人打ち麻雀。細かい設定が可能で、初心者からプロ並の打ち手まで、楽しめるようになっている。肝心の脱衣パートだが、女の子が見せてくれるのは下着姿まで(トホホ……)。アニメ絵が苦手なキミは、このソフトで熱く勝負すべし!



ポリゴン娘だ!



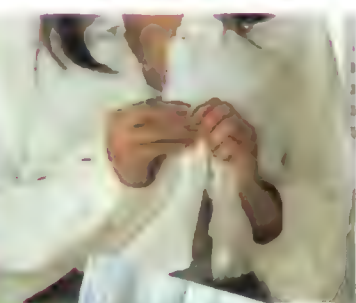
格段に強化された
システムの数々



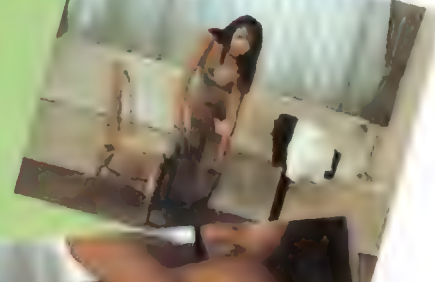
脱衣!



脱衣!



ダイナマイク!



裸でサターンだね

私たち4人がお相手しま〜す

麻宮淳子
B: 88
W: 59
H: 88



可愛ゆう
B: 85
W: 56
H: 83



羽柴ルミ
B: 83
W: 58
H: 86



木野さやか
B: 85
W: 58
H: 85

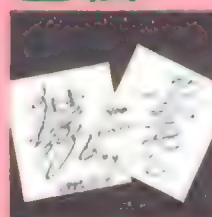


私たちのアレをあげちゃう...

前号でも紹介したが、このゲームの脱衣シーンの撮影に取材を敢行したサタマガ編集部は、思わぬ収穫ができた。それはサイン入りパンツと色紙だ!パンツは両方ともビキニタイプで男女兼用。キミの股間を、これでグレードアップしよう!もちろん色紙も宝物になる!品だ。

あて先は〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F セガサターンマガジン編集部「麻雀狂時代」係。ほしい賞品を書いて送ってくれ。ちなみに淳子ちゃん、ゆうちゃんのものは選べないのであしからず。締め切りは1月26日消印有効なので、年賀状で送るのもよし!

色紙



麻宮淳子ちゃんと可愛ゆうちゃんのサイン入りパンツを、それぞれ1名ずつにプレゼントしちゃうぞ!ファンは絶対にこのチャンスを送るな!

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE



発売後のセガサターンソフトを 徹底ガイド!!

ソフトを購入して、行き詰まっているプレイヤーの方々に、耳寄りな情報をお伝えします!

P154	クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜
P155	機動戦士ガンダム
P161	ドライアス外伝
P166	バーチャコップ
P168	闘神伝S

今度はジンジャーが大活躍! どんなステージも俺にまかせろ!!

福袋の名前のとおり「おまけ」が
 たくさんのペパルーチョ第3弾。も
 ちろん裏技もハンパじゃない。上下
 巻でステージセレクトができるぞ。「好
 きなステージを何度もプレイしたい」
 という人にうれしい裏技だね。今回
 の下巻はジンジャーでプレイできる
 ので1度プレイした人も、もう1度
 チャレンジだ。攻略方法が全然違っ
 たらしいぞ。裏技のコマンドは複雑だ
 しっかり覚えて入力しようね。



下巻タイトル表示中に



上巻タイトル表示中に

もあろんボス・オンバードもセレクトしよう!

ここでもステージセレクトは可能だ。これでボスの倒し方を極めておくべし。

ボス・オンバレードのタイトル中
X×5 **Y**×7 **Z**×5



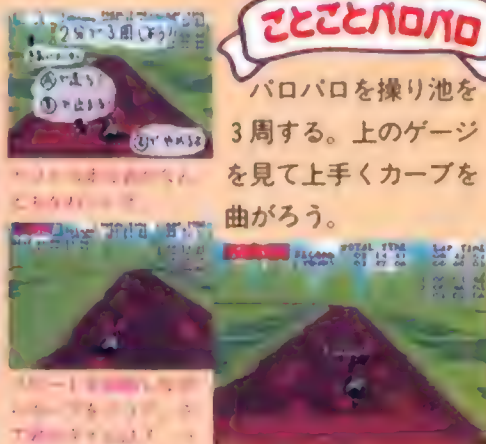
「福袋」最大のお
まけはコレ。ペパ
ルーチョと背景の
ミスマッチがなん
だかへん。単純な
だけにハマるぞ。



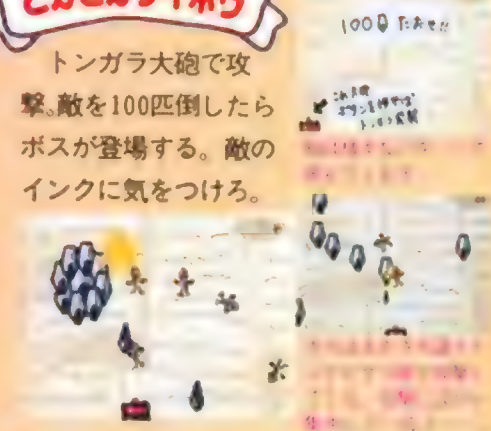
ボスオンパレードのタイトル表示中に

↑x2 →x2 ↓x2 ←x2 XYZ

パロパロを操り池を3周する。上のゲージを見て上手くカーブを曲がろう。



トンガラ大砲で攻撃。敵を100匹倒したらボスが登場する。敵のインクに気をつけろ。



A cartoon illustration of a fish tank. A sign at the top of the tank reads "GOAL". Inside the tank, there are three red fish and a small figure of a person swimming. The tank is decorated with seashells and coral.



機動戦士ガンダム

●バンダイ●発売中●8,800円●シューティングアクション●1人プレイのみ●全年齢推奨

あの感動をもう一度味わうために

君自身の力で

テレビで、そして映画で、ガンダムの感動を体験できたラッキーなぼく達。その感動を、もう一度味わうことができるとしたら？ このサターン版「ガンダム」には、その感動が詰まっている。

ただし問題が1つある。難しいんだな、これが。あのラストシーンを見るために

は、それなりの努力が必要になる。そのかわり、アムロとして自分でガンダムを操作するわけだから、難しさを制したときの達成感は、並々ならぬモノがあるはずだ。そこで今回は、特に難しいと思われるボス戦を中心に、完全攻略する。感動のラストシーンは近い。



あのラストシーンをもう一度君自身がアムロとして味わう。

GUNDAM OPERATION MANUAL

PART 2

BOSS戦までの道のりはこうして戦っていこう

ボス戦までの道程は、しっかり基本を押さえておくことで、かなり楽になる。その基本を3つのポイントに分

けて紹介する。どのポイントも重要なので、常に頭に入れておくこと。ボスまでは極力エネルギーを消費しよう。

POINT 1 シールドを上手に多用し存じに

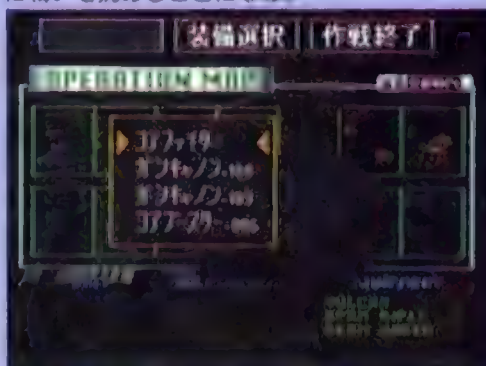
ガンダムのシールドは、敵の攻撃を受けると少しずつシールドゲージが減少してしまい、このゲージがなくなると直接ダメージを受けてしまう。そこでこのゲージを効率よく回復させることが大切になる。シールドゲージは時間で回復するのだが、じつはシールド使用中は回復しない。このことを知らないと、いつまでたってもゲージが回復しないので気をつけよう。



POINT 2 支援機と補給物資を効果的に使用せよ

どのステージにも、敵が多く出現してダメージを受けてしまうところが数カ所ある。そこをクリアするためには支援機を出そう。ただ、問題はどの支援機を使うかだ。支援機を出撃させるとホワイトベースの防御値が低下する。その種類によって低下する数値が変わることも考慮して、支援機を選択したい。結論を言えば、地上ではガンキャノン、支援攻撃（援護射撃）が、宇宙ではコアファイターやコアブースターが、パフォーマンスを発揮しやすい。

また、苦手なボスと戦う場合、ステージの一番最後に補給物資としてエネルギーを置くことが効果的。こうすることで、万全の態勢でボスに戦いを挑めることになる。



地上ではガンキャノン、支援攻撃（援護射撃）が、宇宙ではコアファイターやコアブースターが、パフォーマンスを発揮しやすい。

POINT 3 ロックオンが解除され存じサーベル

ロックオン攻撃は、敵に狙いを定めるまでに時間がかかる。この時間が少なければ少ないほど、戦いが有利になることは間違いない。

しかし実際に戦ってみると、ロックオン中にほかの攻撃をしてしまいロックオンが解除されてしまうことも少なくない。これはビームライフルで攻撃するからであって、じつはサーベルを使えばロックオンが解除されることはない。



君が生き残るためのワンポイントアドバイス 全ステージBOSS攻略

ステージボスへの道のりはどの面もある程度共通したセオリーがあり、それに沿って戦い進めはなんとかなることも多い。だが、ボス戦はそうはいかない。どの敵も個性的だからだ。そこで、ここではボスを中心に各ステージの難所を徹底的に攻略する。このゲームにはセーブ機能や、無限にできるコンティニューも用意されているので、根気よく戦い続けられれば、いずれは突破できるはずだ。

また、難易度「ハード」にはちょっとした秘密が隠されているらしいので、腕に自信がある人は挑戦してみよう。



STAGE 1
ガンダム
大地に立つ

VS
シャア専用ザク

STAGE 1

左右から体当たりしてくるザクは、中央で待っていても奥に上下に逃げ回ることができる。

アムロのライバル、シャアとの最初の戦い。シャア専用ザクの攻撃は、大きく分けて2つある。1つはマシンガンでの上下に移動しながらの攻撃、もう1つは高速での体当たりだ。体当たりに関しては、ガンダムを常に画面中央付近に位置させるようにすればいい。左右から出現するザクを楽にかわせるはず。問題のマシンガンに関しては、シールドを出せばなしにしておくことで最初の攻撃をかわし、ザクの斜め上や斜め下から近づいてサーベルで攻撃だ。

画面の奥や手前から攻撃してくるザク。この攻撃は、動き回って回避は難しいので注意だ。

STAGE 2
大気圏突入

VS
シャア専用ザク

STAGE 2

どうしても体当たりが避けられない時は、シールドで対応すればダメージを減らすこともできる。しかし、体当たりを避けても、ザクの斜め上や斜め下から近づいてサーベルで攻撃する。

大気圏突入時にシャアと戦うこの場面も、ステージ1と同じ戦い方をすれば問題なく勝てる。より確実にザクにダメージを与えるために、画面の手前や奥を移動するザクにも攻撃を与えたい。そのためには、常にロックオンゲージを満タンにしておき、いつでも攻撃を与えられるようにしておくことが必要。よってライフルではなくサーベルで戦うこと。

大気圏突入時にシャアと戦うこの場面も、ステージ1と同じ戦い方をすれば問題なく勝てる。より確実にザクにダメージを与えるために、画面の手前や奥を移動するザクにも攻撃を与えたい。そのためには、常にロックオンゲージを満タンにしておき、いつでも攻撃を与えられるようにしておくことが必要。よってライフルではなくサーベルで戦うこと。

ガルマ専用

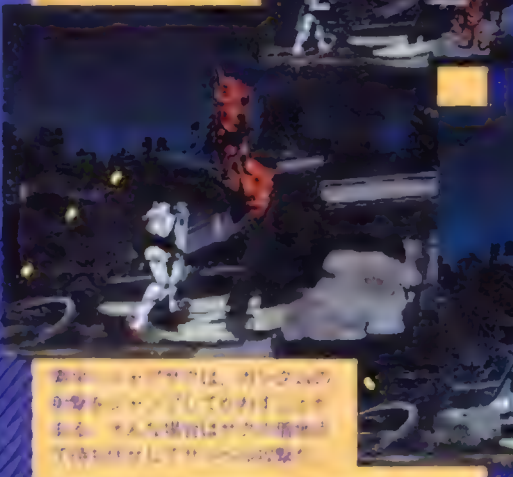
VS

STAGE 3

シャア専用ザク



ジャンプ中に十字キーの下を押しながらサーベルを使う。このように落下に利を突かすように攻撃することができる。



シャア専用ザクは、ガンダムに近づくたびにサーベルを抜いて攻撃してくる。その場合、サーベルを抜くタイミングでジャンプして回避する必要がある。また、その後はサーベルを抜くタイミングでジャンプして回避する必要がある。

今までと違って、今度は地上でのボス戦だ。宇宙での戦いとの違いは、ボスがいない方向を向いてしまうことがあること。宇宙では自動的にボスの方向を向いてくれたガンダムだが、地上ではそうはいかない。自分で向きを変えなければならないのだ。それからジャンプの操作にも慣れておかなければならない。ずっとジャンプボタンを押したままでは、低いジャンプしかできない。一度ジャンプした後、もう一度ジャンプボタンを押せば、ずっと高くジャンプできる。また、その後も、小刻みにボタンを押せば、空中で戦うことだって可能だ。

ランバル特攻

VS

STAGE 4

グフ(ランバ・ラル搭乗)

グフの武器はビートロッドとマシンガンだが、ある程度ダメージを与えると剣による接近戦を挑んでくる。遠距離からビームライフルで攻撃しても、ほとんどはシールドで防がれてしまう。そこで少し工夫が必要だ。例えば、ジャンプして、空中から斜め下方向にビームライフルを撃てば、防衛されることはない。後半の接近戦でのグフは、高速でガンダムに接近して剣で切りかかる、という攻撃が増えてくる。この場合はまずシールドで攻撃をかわしてから、すぐにビームサーベルで切りつけばダメージを受けずに攻撃できる。



さすが
新型!

サクに比べ、グフはビームライフルの威力が強い。また、グフはビームライフルの威力が強い。また、グフはビームライフルの威力が強い。



グフはビームライフルの威力が強い。また、グフはビームライフルの威力が強い。また、グフはビームライフルの威力が強い。

トリプル・ドム

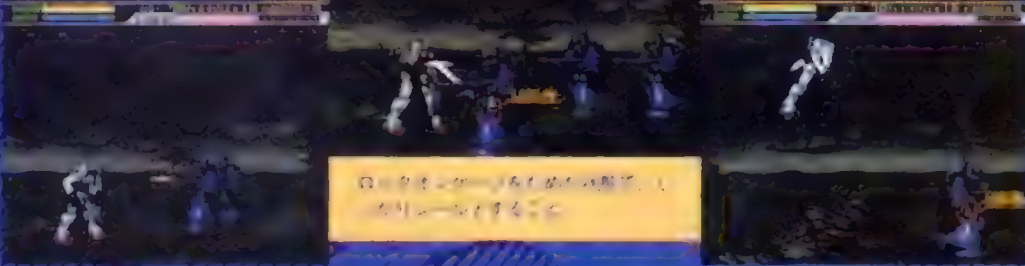
VS

STAGE 5

トリプル・ドム



ジェット
ストリーム
アタック



ガイア、オルテカ、マッシュの3人によるジェットストリームアタックは、そのスピードが命。よく動きを見て戦えば勝てる。ドムの動きは、基本的なパターンがある。まずガンダムの真横から攻撃を仕掛け、画面の奥か手前から逃げる。一撃離脱してヤツた。そこでまずシールドをかまえるなり、ジャンプで空中に浮くなりして攻撃を受けないようにして、ドムの出現を待つ。このときにロックオンゲージを満タンにしておくこと。そしてドムの一撃を避けて、逃げようとしているドムにロックオン攻撃を仕掛ける。この繰り返しで勝てるはず。

ドムはビームライフルの威力が強い。また、ドムはビームライフルの威力が強い。また、ドムはビームライフルの威力が強い。

STAGE 6

海面下の戦い

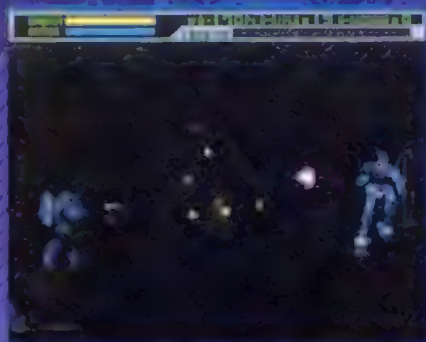
V
S

STAGE 6

グラブロ

非常に破壊力があるモビルアーマー・グラブロ。この敵の最大の武器は、水平、垂直の両方向に発射できるミサイルだ。当たるとダメージも大きいので、これを

いかにかわすかが問題になる。まずシールドを使い、水平方向のミサイルをよける。同時に上から降ってくるミサイルは、左右に動いてよけるしかない。このときにジャンプボタンを押すと、一瞬だが高速移動できることを覚えておくと逃げやすい。



ずっと水中で戦わなければならないので動きが素早い。また、



安心して攻撃できる唯一のシーンは、グラブロが画面奥を移動するシーンだけ。

シールドを
とにかく
使え!



シールドでミサイルの軌道をかわす。近づいてサーベル攻撃せよ。

STAGE 7

ジャブローの決戦

V
S

STAGE 7

シャア専用ズゴック

再びシャアとの戦いだ。ここでの相手ズゴックは、高速で近づいてツメで突いたり、天井にぶら下がって攻撃したりと、トリッキーな動きをする。特に多い天井ぶらさがりパターンでの攻撃方法を紹介しよう。天井から攻撃されているときに、むやみにジャンプしたりすると狙い撃ちされることがあるので、まずは地上から斜め上にビームライフルで攻撃する。するとズゴックは、一度地面に降りようとするので、そこですかさず近づいてサーベルで斬りかかる。安全で大きなダメージを与えられる攻撃方法だ。

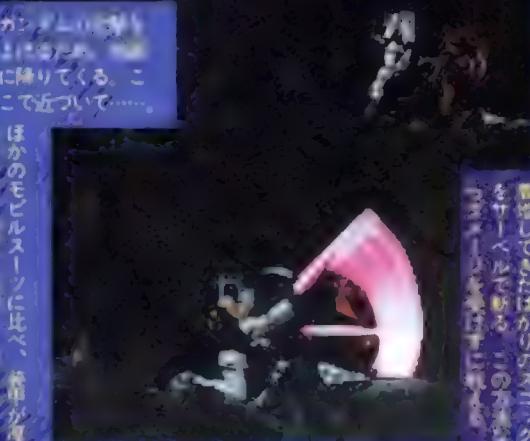


サコ達も
手ごわい

ガンダムは地上に降りてくる。ここで近づいて……



天井にぶらさがって攻撃する。ビームライフルで斜めに撃つ。



着陸してきたばかりのズゴックをサーベルで斬る。この方法でダメージを与えやすい。

STAGE 8

コンスコン 強襲

V
S

STAGE 8

リック・ドム部隊



海底にいる敵機からも攻撃がある。見てから避けるのではなく、常に動いて回らせないようにしたほうが賢い。



このステージのボスシーンは、特別な強さを誇るモビルスーツが登場するのではなく、普通の強さのリックドムがたくさん登場するので、すべてのリックドムを倒せばいい。まずリックドムは、画面奥に潜む戦艦から出撃してくるので、その出撃をロックオン攻撃で一撃。リックドムはザコと違ってサーベル一撃では倒すことができないので、

こうしておけば多少は後の戦いが楽になる。後は常にガンダムを移動させつつ、近くのドムからサーベルで攻撃していこう。敵の攻撃が集中してしまうので、1カ所に留まるな。



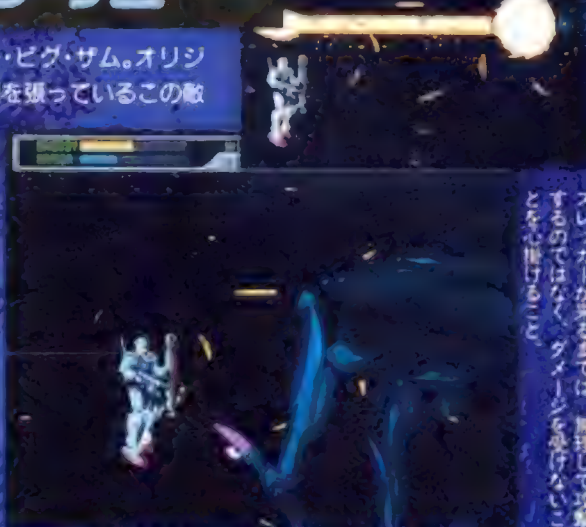
PAGE 5



STAGE 9

ビグ・ザム

巨大で頑強なモビルアーマー・ビグ・サム。オリジナルの設定どおり、ビーム情乱擾を張っているこの敵には、ビームライフルは通用しない。そこでサーベルを使うことになるのだが、ちょっと待った。じつは一定時間が過ぎるとスレッガーの捨て身の攻撃で、ライフル攻撃が有効になるのだ。だからそれまでは、防戦一方でかまわない。シールドとジャンプボタンによるダッシュを使えば、それにポジションの工夫で、100%攻撃を避けられるはずだ。



スレッガーが来るまでは、無理して攻撃するのではなく、ダメージを受けないことを心掛けること。

スレッガーの
死をムダに
するな!



・金に換えるには、
大抵、銀行の窓口
で(現金)と交換
すれば、銀行に
預ける。現金を
預けるわけだ。

STAGE 1C

テキサスの
国防



STAGE 10

ギャン&シャ専用ゲルググ



ガンダムがシャープすると、それを倒すに必要悪魔の力
 を出せるオーン。直ぐにその力でガンダムに力を与え



ギャンのスペックはかなりのものだが、パイロットの腕がそれなりなので、コイツは比較的楽に倒せる。だが、後に控えるシャア専用ゲルググがゲーム中最強と言っているほど強いのでギャンとの戦闘は体力がダメージを抑えることが必要だ。基本的には距離を保ち、ライフルを連



シャアも戦う

マ・クベが戦う



ゲルググがライフルを撃ちしたらアックス、シールドで攻撃した。ローはすぐ逃げ出す。シールドゲージを上げておくこと。

見させればいい。敵艦マップ画面で、ビームライフルSを装備しておけば、ライフルの燃料が2倍になって弾切れになりにくい。ゲルググ戦では、距離を保ってのライフル攻撃が有効。ただし移動スピードがかなり遅いので、ジャンプしながらの側面攻撃などを繰り返し交えて戦うこと

STAGE 18

光石宇宙



STAGE 11

エルメス&シャア専用ゲルググ

怖いのはエルメスのビット攻撃。遠隔操作されるビットには、まずロックオン攻撃で倒し、残ったものをサーベルで倒す。エ

ルメス本体は、ビーム砲を撃つために動きが止まることがあるので、そのすきに近づいてサーベルで攻撃。その後に登場するゲルググは、真横に並ばないように近づきサーベル攻撃が



ピンとは何度倒し
再び倒れかかって
ロックスン攻撃で
にやましてしまわな
ければならぬことに。



「さう、その通りで、シグマが動機に乏しく、
その食糧もたつて料の万が一とエル
ゴをつき、サーベルで遊ばしよつ。こ
れまでにヒートを片づけおきたら」

STAGE 12

決戦ア・バオア・クー

主力艦隊を失った連邦軍
ホワイトベースは残存戦艦
をまとめて、突入する

大型空母
ドロス登場

ジオンの大型空母よ！
味方が来るまで待ちこたえて！

作戦スタートです

ジオン、連邦ともに総力を尽くした最後の戦いが始まった。ここではとにかくモビルスーツの数が多いため、支援機をどこに出すかがポイントになる。ちょうど中間付近に空母ドロスが登場するが、その少し手前で支援機を使いたい。とにかくロックオンボタンを押しっぱなしにしてサーベル攻撃だ。

VS ジョング

死闘とシリア最後の戦いへ

「フナシダの武器は、エムズスのセリッ」のように遠隔操作された腕、そして素早いスピードだ。まずはこの腕を倒そう。腕から発射されるビームをシールドで避けつつ近づき、最後はやっぱりサーベルとロックオン攻撃。そして、この結末は……

自分から発せられる声
 は強さ。この強さは、
 人を動かす力から分るけれど、
 心も、口は出しません。

何事にも「はい」が
 一番。口に出してはダメで、
 心で「はい」と思えること。

Last Shooting

“キャラクターゲーム”という、悪い先入観を持っている人っているよね？ それは、今までのキャラクターゲームの質が結構悪かったからだ。そのキャラクター人気にあやかかって、手を抜いて作っていることか、遊び手にすぐ気づかれてしまうものが多かったところか、この「ガンダム」は、作り手のガンダムに対する思い入れか、しつとよく伝わってくる。惜しみない努力の跡も見える。新たに描き直され

ガンダムに
寄せる想い

たグラフィック、オリジナルと同じ声優を使ったムービーなど、今までのキャラクターゲームには見られなかった制作者の入れ込みようか、ファン共感と呼ぶことは間違いないだろう。

ガンダムらしきを出すために、原作アニメでも使われていたカットインを思いついたんですよ。というのは、開発の高橋さん。やはりキャラクターゲームは、原作を愛している人が作らなければ意味がないことを痛感した



ダライアス外伝

●タイトル●発売中●5,800円●横スクロールシューティング●2人同時プレイあり●全年齢推奨

基本システム+最終ボス攻略の2部構成だ!!

あの「ダライアス外伝」がついにサターンにノ移植度バッチリノなんて調子で今まで紹介してきたけど、具体的なゲーム内容にはそれほど触れてこなかった。反省。というわけで発売直後の今号は、各システムについてくわしく触れてみよう。これさえ読めば、「画面がハデハデだから、よくわかんないけど難しそう……」なんて偏見もなくなるハズ。しかも強敵ぞろいの最終ボス攻略もしているから、これから買おうと思っている初心者ユーザーには、まさに至れり尽くせりの内容だね(ちょっと持ち上げすぎ?)。

基本攻撃方法

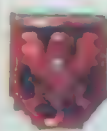
操作系は8方向レバー+2ボタン。従来の「ダライアス」シリーズでは、ショット(対空弾)とボム(対地弾)の発射にボタンがわりふられていたけど、「外伝」ではこれらが「攻撃ボタン」としてひとつにまとめられ、しかも押し続けることでオート連射ができるようになった(連射スピードは期待できないが)。もうひとつのボタンは、画面上のすべての敵を間に吸い込んでしまう(*中型以上の大きさの敵はダメージを与えるのみ)「ブラックホールボンバー」の発射ボタン。ボンバーの数には限りがあるので(左下にストック数を表示)、いざという時にだけ使おう。

ボンバーのストック数は、残機数とともに、最終面クリア時にボーナス対象になる。高得点狙いの人は溜存せよ。



パワーアップアイテムとその効果

レッド Shot Power UP



赤いザコ敵を倒すか、特定の場所を攻撃すると出現。取るごとに1段階ずつ攻撃力が上がり、最高15段階までパワーアップする。それらは武器のタイプによってノーマル弾、レーザー(敵貫通)、小ウェーブ(敵・地形貫通)、ウェーブ、アーム+サーチ(サーチオプション)の4段階に分類され、ミス後のパワーダウンの基準になる。最強状態にするのは比較的簡単だけど、14段階目(ノーマル弾×2が付属武器)で止めておくのが後々良い。



グリーン Bomb Power UP



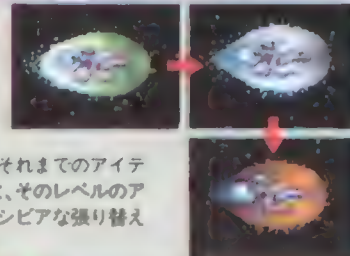
緑のザコ敵を倒すか、特定の場所を攻撃すると出現。3つ取るごとに1レベルアップし(爆発の範囲が大きくなる)、3レベルごとに前方下1方向・前方上下2方向・前後2方向・前後上下4方向・前方ホーミング弾に変化する。要するに、アイテムを9個取れば基本性能がアップするってワケ。ボムのアイテムはたくさん出現するし、ミスしてもそれまでに取った数が減らないので、のんびり成長させよう。ちなみにボムは、レバーの左右方向で軌道を微調整できるので、地形に隠れたアイテムを出現させる時なんかに応用しよう。



ブルー Arm Power UP



青いザコ敵を倒すか、特定の場所を攻撃すると出現。通常時に取ると、その時点のレベルに応じたアーム(敵弾などを防ぐバリア)が装備される。アームは最大耐久力によってアーム(3発)、までスーパー(4発まで)、ハイパー(5発まで)の3段階に分かれていて、ノーマスでアイテムを5個連続で取ると1レベルアップする(ミスするとそれまでのアイテムのストックが0になってしまうので)。アームを装備した状態で取ると、そのレベルのアームの耐久力が一定量回復する。以前あった某シューティングのようなシビヤな張り替え技術は要求されないで、アイテムが出現したらジャンジャン取ろう。



ゴールド 敵全滅



特定の場所を攻撃すると出現。取ると画面上の敵にダメージを与える。ほとんどのザコ敵は破壊できるが、中型クラスになると……。



シルバー 得点

特定の場所を攻撃すると出現。取るとランダムで得点が入る。最も低いと50点、高いと51,200点という、凄まじいまでの点数幅だ。

バイオレット ボンバーストック+1



紫のザコ敵を倒すと出現。取るとブラックホールボンバーのストックが1増える。ストックは最大5個までなので、使い惜しみしないように。

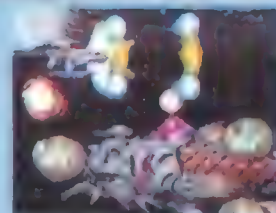


エクステンド 残機数がふえる

特定の場所を攻撃すると出現。3面(D、E、Fゾーン)と6面(P、Q、R、S、T、Uゾーン)に配置されているので確実にゲットせよ。

中ボスキャッチャーについて

G、H、I、J、M、Xゾーンを除く各ゾーンでは、機体の上部に青い球=コントロールボール(以下CB)がついている中ボスが登場する。普通に破壊すると20,000点だけど、本体になるべくダメージを与えないようにCBに攻撃を集中させると、敵の動きが止まってCBが画面上を漂いはじめる(10,000点)。これを取ると中ボスが味方キャラになって(30,000点)、自爆するまでの一定時間、援護攻撃をしてくれるのだ。こう書くと簡単そうだけど、これが意外に難しいんだなあ。



この「生かさず殺さず」っていうのがクセモノ。初心者はムリして狙わず、武器の特性や、攻撃パターンの研究に専念しよう。

5面以降は自機の攻撃力自体も大幅にアップするので、キャッチャーはより困難になる。ボムや付属武器のノーマル弾をうまく使おう。



ステージ構成(ゾーンセレクト)について

「ダライアス」シリーズ最大のシステムの特徴といえば、ステージのゾーンセレクト方式。ステージ(下図の縦列に対応。左から1ステージ、2ステージ……となっている)クリア後に、次に進むべきゾーンを常に二者択一方式で選んでいくワケだが、当然ながら1度の



プレイで28すべてのゾーンをプレイするのは不可能。逆に言えば、7種類ある最終ステージまでの道のりのバリエーションが相当あるってことだ。エンディング内容はゾーンによってまったく異なるので(マルチエンディング?), ひと通り試してみる価値はあるぞ。



ゾーン選択はモタモタしていると勝手に決まってしまう。ここはひとつ、自分の意志をガツンと示そう。



同じタイプの中ボスでも、ゾーンによってはキャプチャーのしやすさがだいぶ違う。各自研究せよ。

最終ボス全7体別攻略!

ランクNORMAL・連射機能付コントローラ使用VER.

最終ステージのボスキャラはいずれも強い/こんなマトモに戦ったら勝てるワケない/ってんで、ひたすらクリア重視の攻略法(なるべくボンバーを使わないヤツ)を紹介だ!

ZONE

だいたい後半の攻撃パターン。敵正体と真下から死角なので、いったんサーチレーザー攻撃をやんだら、すかさずどちらかに逃げこもう。

GREAT THING Mk.II

元祖「ダライアス」でも登場したタフなお方

どのゾーンにもいえることだけど、ボスキャラは、戦闘が長引くにつれて、攻撃パターンをより強力なものへと姿を変えていく。というコトは、スキの多い出現直後にありったけダメージを与えて(爆発の連射では意味がない。このゲームのために連射装置付きコントローラーを買っておくこと!)、速攻で倒すのが賢いやり方だといえる。特にこのゾーンのクジラは耐久力がめっちゃくちゃに高いので、スキあれば正面にベッタリはりついてショット類を撃ち込めよう。

では具体的な解説を。まず、レーザーを連射するイルカ弾をポロポロと吐き出すので、将来のために出現と同時に破壊しておく。続いて、腰のあたりの砲台から2連レーザーを連射してくるので、敵の真下から画面左上に向けて少しずつ移動しながらやりすごそう。レーザーが途切れると、自機めがけて一直線に伸びる電磁波が発射される。今度はさっさと反対のルートを大まわり気味に移動。電磁波攻撃が終わったら、一気に敵正面に躍りでてひたすら攻撃! サーチレーザー攻撃が始まったらボンバーで一気にカタをつけよう。

ココが狙い目!

おでこのツノ型ミサイル攻撃は、相当強力。ここをばり真正面でショットを撃ち込もう。しかし攻撃パターンが違ってからのツノ型ミサイルは、破壊すると弾をばらまくので、静観。

ココは危険!

このあたりにいると、敵の攻撃パターンが変化する。特にこのゾーンのクジラは耐久力がめっちゃくちゃに高いので、スキがあれば正面にベッタリはりついてショット類を撃ち込めよう。

V ZONE



ワネウネ動くしっぽからは、レーザーとエネルギーボールが発射される。特に後者の軌道に注意しつつ高圧電圧に追い込まないようにしよう。



RISK STORAGE

最終ボスの中では、一番弱いカモ……

このゾーンのボスのモチーフはフウセンウナギ。一般にはちょっとなじみの薄い魚だ。それだからかどうかは知らないけど、難易度的にはだいぶ控え目になっている。ボンバーを使わなくても何とかなるはずだ。

まずは大きめの弾を口からバラッと吐き出すけど、数はたいしたことないし、スピードも遅いので、避けるのは簡単。敵の正面で攻撃しつつ、弾が直前まで迫ってきたらヒョイと移動……を繰り返していれば、かなりダメージを与えられる。やがて本体が活発に動きだし、ワネウネ動くしっぽの先からは2種類の武器が発射される。画面からはみ出したしっぽが再び登場する場所をある程度予想しておかないと、逃げ場なくなるので注意。さらにダメージを与え続けると、本体は画面右側で上下移動をしながら、口からいろんなものを吐き出しはじめる。巨大エネルギー体と液体金属のようなレーザー以外は簡単に破壊できるので、そんなにあせることはない。この段階で意外とあっさり倒せるぞ。ボンバーを使う場面は、しっぽ攻撃に屈しそうになった時くらいでしょう。

ココが狙い目!

上下方向にレーザーを放つ物体を口から切れ目なしに吐き出す攻撃は、画面左端で迎撃していればちっとも怖くない(最低でもショットはウェーブにしておきたい)。ドドメはここで倒せ!



ココは危険!

はしりては月面を這いよる。この攻撃は、口から吐き出すエネルギーボールの軌道に注意。特に、口から吐き出すエネルギーボールの軌道に注意。特に、口から吐き出すエネルギーボールの軌道に注意。



W ZONE



間隙(1)を外して弾をバラまく気配があれば、すかさず敵のうしろにまわりこんで、この辺にしよう。しっぽからの3方向弾の隙間だよ。



VERMILION CORONATUS

攻撃パターンのエスカレートぶりはトップクラス

Z'ゾーンのクジラ同様、元祖「ダライアス」でも登場したタツノオトシゴ。中盤の攻撃パターンがどうしようもないほど強力なので、序盤で十二分にダメージを与えておいて、すぐスッ飛ばせるようにしておこう。

最初のうちはホーミングするザコを出しながら、下方向中心の攻撃。顔のすぐ隣にベッタリ張りついて攻撃していれば、ちっとも危険じゃない。やがて反射レーザーで上方向にも攻撃を仕掛けてくるけど、隙間が大きく、軌道も一定なので、一度死角に入ってしまうえばこっちのもの。顔のパーツを壊す勢いで、ひたすら撃ち込もう。さすがにタツノオトシゴは、自慢の硬いしっぽで全面をガードした体勢で、放物線移動する弾をばらまく。ジグザク移動でかわしつつ(無理だと思ったらボンバーを使え)、後頭部あたりにポジショニングする。この位置なら後方のボムでダメージを与えられるので、サーチレーザーと関節外し形態(ともに画面写真参照)に注意しつつ、コツコツダメージを与えよう。この間、一瞬たりとも油断できないので、危ないと思ったら即ボンバー!

ココが狙い目!

ボス戦開始後、しばらくすると口から出したレーザーをしばらく反射させて上方に攻撃してくるけど、レーザーとうしろの間隔は結構広い。ザコ敵に警戒しつつ、顔にしっかりと撃ち込め!



ココは危険!

はしりては月面を這いよる。この攻撃は、口から吐き出すエネルギーボールの軌道に注意。特に、口から吐き出すエネルギーボールの軌道に注意。



X ZONE



敵が大ジャンプして画面から消えたら、左右に動かし画面下にピッタリくっつく。やがて真上に着地するけど、体当りは防げるぞ。

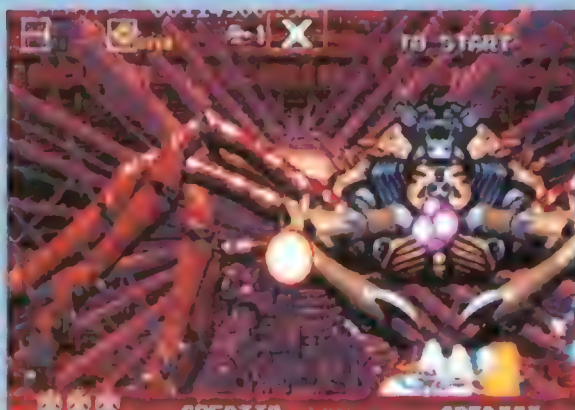
何が起きているのかよく解らないかもしれないけど、ここのレーザー連射+サーチラザー攻撃のときの安全地帯なんです。ただ、攻撃パターンが切り替わり時には注意しようね。

ココが狙い目!



HYSTERIC EMPRESS

スラリとした足が魅力的な、泡を吐く女王様



タカアシガニという性質上(?)、画面がだいぶ窮屈に感じられるかもしれないけど、足にはダメージ判定がないので、実際には本体と2本のハサミにさえ注意すればよい。ほっ。

画面下方から物々しく登場すると、何か攻撃するでもなくノロノロと画面右端にむかって歩き出す。つぶらな瞳の真横にピッタリつけて攻撃しつつ、一緒についていこう。移動が止まったら、素早く頭上に行こう。それまでにダメージを十分与えていれば、次の攻撃パターンの安全地帯になるはずだ(画面写真参照)。お次はジャンプによる体当たりとハサミによる、ボディーによる攻撃を仕掛けてくる。ここも実は攻撃ポイントだ。ハサミのときは、少し離れた位置から狙うのがいいだろう。やがてサーチラザーとザコ(小ガニまたは泡)の複合攻撃に移り変わるので、画面左端で無茶せず迎撃に徹するのがよい。調子がいいとこのあたりで片づくんだけど、そうでなかった場合はカニが画面中央に進んで、泡を吐き出す。この泡、ショット1回では小さい泡に分裂するだけなので、つねに離れた場所から狙い続けよう。

ココは危険!



Y ZONE



その大胆なタメイン判定に戸惑ってしまおうバーナーだけど、噴射するタイミングを見切るのこそが大変ではない。スノと縦軸をスラせう。

2度目の有線ファンネルの攻撃は、敵の正面にいくと、狙いを定めながらの2WAYレーザー攻撃になる。これじゃたまたまなので、無茶く背後に回り込む。攻撃がだいぶ緩くなるよ。

ココが狙い目!



ODIOUS TRIDENT

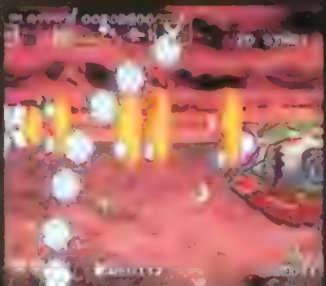
水族館にいるアレと同じと思ったら大間違い



登場後、すぐにバーナーを噴射して画面左側に消え、そのままの状態で自機に幅寄せしてくる。ダメージ判定の巨大なオビが迫ってくるというワケだ。例によって例のごとく、急いでズズズイと移動すると、とたんに逃げ場がなくなってしまうので、画面下の方で待機してから少しずつ上へ移動すれば、スレスレのところまで追撃は止まるはず。マンボウの本格的な攻略はそれからだ。

まずは有線ファンネルを射出して、自機の方を狙うレーザーを連射してくる。画面左端でファンネルの正面や上あたりにいけば角度的に安全だ。ラッシュをかけるポイントは、ファンネルが切り替わる時や再びバーナー幅寄せ(一番最初に比べるとだいぶラクになっている)をする直前あたりだ。とはいえ、無理して速攻で倒す必要は、このゾーンに限ってはそれほどない。バーナーと2タイプ目のファンネル攻撃(画面写真参照)以外は画面左側で普通に避けていれば、結構何とかなるぞ。また、ショットのパワーアップを14段階目で止めておけば、より効率よくダメージを与えられることも頭の中に入れておこう。

ココは危険!





ココが狙い目!



CURIOUS CHANDELIER



このボスのモチーフはクラゲらしいのだが、ギョロリとした目玉の不気味さと毒々しいカラーリングのせいで、とてもまがまがしい生物に思える。攻略うぬめんを別にして、速攻で倒したい相手だ。

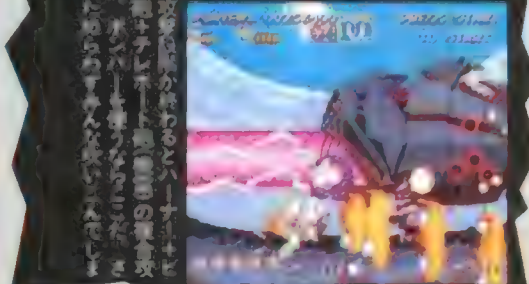
ZONE



ココが狙い目!



STORM CAUSER



他のどのボスよりも速攻が重要になってくる、強敵中の強敵。画面奥から一方的に攻撃してきたり、かと思えば画面中をレーザーで覆い尽くさんばかりの怒濤のごときアタックを仕掛けてきたりと、戦闘が長引いてトクすることは何ひとつない。ダメージ判定が発生しはじめる位置の手前にあらかじめ待機して、発生と同時にひたすら連射だ！ 当然ながら、ショットのパワーアップは14段階。付属武器のノーマル弾は敵を貫通しないぶん、よりたくさん撃ち込むことができるので、上下の2個とも弱点の口にヒットさせよう。敵はすぐに尾ビレで風を起こして、自機を画面左端に追いやるうとするので、それに対抗するために、風を起こす直前に右方向に突進しておこう。多少のダメージは覚悟のうえだ（アームがすでになくなっていたら……もう知らん）。この時、少しでも斜めに方向キーが入ってしまうと、向い風の影響をモロに受けてしまうので注意！ 計3回の風起こしが終わったあたりで破壊できるのが望ましいけど、それに間に合わなかったら長期戦を覚悟しよう。イコール、ボンバーなしのクリアは難しいぞ。

バーチャコップ

●セガ●発売中●7,800円(鉄同梱) 5,800円(ソフトのみ) ●ガンシューティング●2人同時プレイあり



未公開の裏技コマンドに迫る!

第1弾 いまだファンを倒せない人のために



前号までで、段位認定モードとオプションプラスモードが裏技として公開されているセガサターン版「バーチャコップ」だが、今回新たにいくつかのコマンドが公開された。実際はすでに公開されたものに関するものなので、目新しさはあまりないが、ゲームをクリアできない人にはとっておきのコマンドだぞ。今後も、まだまだ新しい裏技も公開されそうなので、要注目!

初公開
裏技その1

ランキングモードとオプションプラスモードをコマンドで出す

段位認定とオプションプラスはすでに公開されているものだが、これをコマンド一発で出してしまうというのがコレ。このコマンドを実行すると、ファンを倒したことになる、特別モードの出現と、オプションモードのいくつかの設定変更が可能になっているぞ。



AM
2研より

意味のない裏技のようにですが、ちゃんと考えがみついていること。このコマンドを入力すると、じつはコンティニューの項目で「フリープレイ」が追加されます。全面クリアできない人もこれならバッチリだぜ!

バーチャガンの場合

下の画面のようにガンを動かし、画面外を撃つ

写真のとおりセガ&AM2研ロゴの画面で、中心から上下左右という順番で画面外を撃つと銃声が鳴り響き、2つのモードが出現するぞ。



パッド・マウスの場合

リロードボタンを押しながらコマンドを入力

パッドの場合リロードボタンを押しながら方向ボタンからコマンドを入力。マウスの場合もリロードボタンを押しながら上下左右とマウスをすべらせればいい。



セガロゴ・AM2研ロゴの表示中に
上・下・左・右と入力する(右参照)

初公開
裏技その2

コマンド入力ミラーモードに

オプションプラスで設定しなくてもコマンド入力によってミラーモードに入る方法がコレだ。ステージセレクト画面で下の順番でショット、リロードを行えばOK。最後のショットでステージを撃てばパネルのグラフィックが反転されそのステージがミラーモードになる。



AM
2研より

ミラーモードは、当初このやり方しかありませんでした。しかし、これだとステージセレクトごとに入力し直さないとはいけなく、アドバタイズは反転しない……。そこでオプションプラスにも設けたのです。

ステージ選択画面で(S=ショット、R=リロード)
S・R・S・S・S・R・R・Sと入力

初公開
裏技その3

ネームエントリーのタイムを増やす

ネームエントリー画面をもっと楽しみたい人への朗報(?)。エントリー画面に入ったら「BS」だけを10発連続でショットすると、悲鳴が聞こえて20秒のエントリータイムが99秒に増えるぞ。あまり意味はない裏技だが、これはなにか他の裏技の布石ではないのだろうか? まずは試してみてくれ。



AM
2研より

ネームエントリーはアーケード版よりも凝ったことをしていますので、じっくり見せたかったからというのが、この裏技の理由です(他に特に深い意味は……。)。これで時間をタップリと増やして、一文字一文字残像を増やしてください。

ネームエントリーの画面で「BS」のみを10回撃つ



『サタマガ』 & AM2研杯争奪

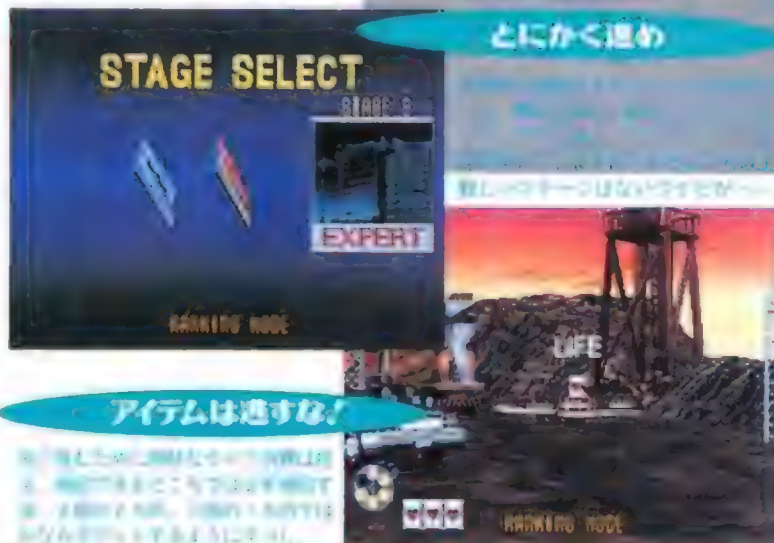
日本一のコップを目指せ！

バーチャコップランキングアタック大会開催！

サターン版VC発売からすでに1カ月。発売日に買ったみんなの腕もかなり上達したことだろう。そこで今回、このサターン版VCのランキングアタック大会を期間限定で開催することとなった。VFやデイトナなどとはまったく違う、ただ腕がいいだけでは通用しないこのシステムでみんながどんなパフォーマンスを見せてくれるか、期待しているぞ。

総合得点で競え！

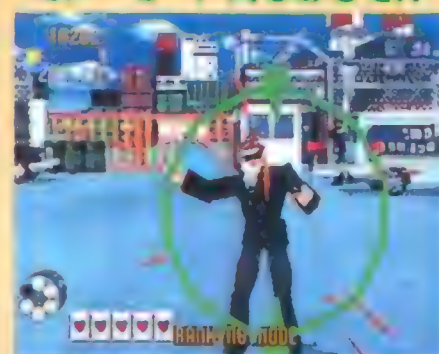
本大会のルールは、サターン版VCの段位認定モードで行う。ゲームスタートから段位認定画面が出るまでをVTRに収録したものを編集部に送ることでエントリーとなる。もちろんポーズ、コマ送りなどを使ったものは無効だぞ。審査は最終的に段ではなく、総合ポイントで行い、高い人から順にランクをつけていくぞ。全国の腕利きたちの参加を待っているぞ！



とにかく速め

アイテムは逃すな！

ミラーモード賞もあるぞ！！



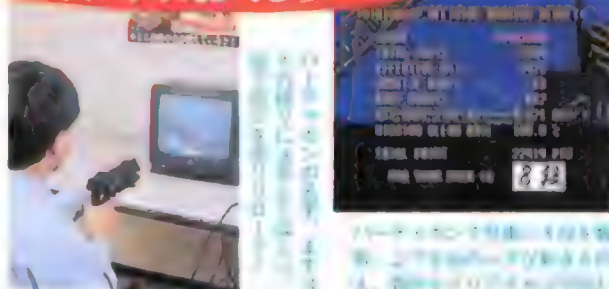
段位認定の総合得点競争には、『サタマガ』恒例のミラーモード賞も用意したぞ。応募方法は同じで、ミラーモードの最高得点者を日本記録として公認！更新者があればAM2研コーナーで発表。こちらも狙え！



AM2研が誇る2人のコップキングがコツを指南！

今回の大会開催にあたり、AM2研から2人の「バーチャコップキング」が名乗りを挙げた。9段も取ったことがあるという彼らの妙技の片鱗の一部をココにお見せしよう。

バーチャガンキング

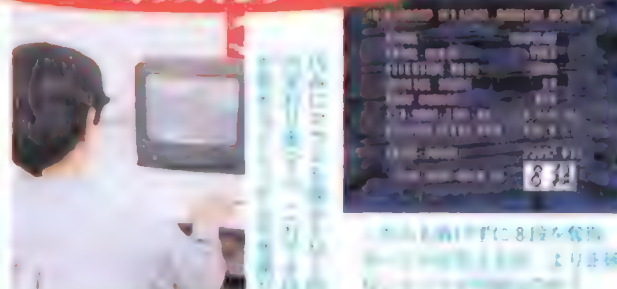


ここはやはり手慣れた銃で狙え！

銃でプレイするなら、やはりこの持ち方しかないでしょう。リロード時の手のブレを最小限にしないと、終盤面のラッシュを乗り切るのは困難だと思います。段位認定の基本はとにかく全面クリア。これをしないと名人(9段)は取れません。後は命中率を上げ、敵の出現から射撃までの時間を短くすることがポイントです。



マウスキング



意外と使えるマウスで狙え？！

マウスの利点はリロードがとにかく速いことです。とにかくことあるごとにダブルクリックしておけば、弾切れはなくなるはず。銃と違って方向の切り替えが大変なので、パターンを完璧に覚えている人にオススメです。1発で倒せる敵、3発で倒せる敵を正確に覚えて高得点を狙うと高段位が狙えます。



応募方法&締切

今回の大会への応募者は①必ず最初にオプションで「ガンルーズネス」の項目をデフォルト状態(9に設定)する映像を収録し、②ビデオで段位認定モードの開始から終了までを収めたものを送ること。締切は1月26日消印有効。送り先は〒103 中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F「サタマガ」バーチャコップ」段位認定係まで。ノーマル及びミラーモードそれぞれで総合得点の上位3名までを日本記録として公認し、特別記念品を用意。応募を待っているぞ。各1~3位にプレミア品を！



「サタマガ」恒例のミラーモード賞も用意したぞ。



闘神伝S

●タカラ・セガ●発売中●5,800円●対戦格闘

バーチャライクな簡易コマンド紹介よ♡



ハイ、最近チョット太りぎみでダイエットしてるエリスです。今日も闘神伝Sの最新情報を伝えちゃうので、最後まで読んでね。突然だけど、サターンといえば有名なのがバーチャ2だよ。でも、闘神伝Sも負けないもん！ なんと、バーチャ2の感覚で闘神伝Sがプレイできる簡易コマンドなるものがあったのでした！ 詳しくは下の表を見てね。左が今までの必殺技コマンドだけど、右のコマンドを入力しても同じ必殺技が出ちゃうのよ。このコマンドは、今までバーチャ2しかやったことない人でも同じような感覚で闘神伝Sがでちゃうという、斬新なものなので、ぜひ試してほしいな。あと、突然だけど4回に

渡って伝えてきた闘神伝Sも、ついに今回で最終回。エー、悲しいけど仕方ないよね。でも、みんなの応援があればもう1回あるかも……。ま、そんな訳で今まで応援してくれた人、アリガトウ。バイバイ！



エイジ	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ コマンド
百鬼猛襲剣	→↓↖←↖↓↘→+Y	←↖↓↘→+A+B
	→↓↖↓↘→+Y	
炎刃修羅破	↑↓↑↓↘→↖←Y+B	←→→+A+B
	↑↓↖←Y+B	同上 X+Y
	同上Y	
	同上B	
裂空斬 〈弱〉	↓↘→+X	↓→+X
〈強〉	同上Y	同上Y
飛昇斬 〈弱〉	→↓↘+X	↓↖←+X
〈強〉	同上Y	同上Y
流星脚 〈弱〉	↓↖←+A	→→+A
(ジャンプ中)〈強〉	同上B	同上B
獣撃弾 〈弱〉	↘+A	ノーマルと同じ
〈強〉	同上B	

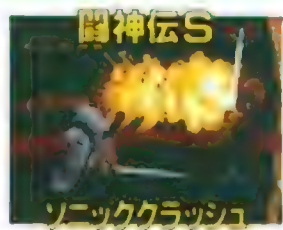
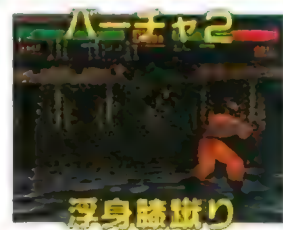
ラングー	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ コマンド
大地百景	←↖↓↘→↘↓↖←Y	←↖↓↘→+X+Y
	←↓↘↓↖←Y	
大地撃沈弾	↗↑↖←↖↖↓Y+B	↘+X+Y+A+B
	↑↖←↖↓Y+B	
	同上Y	
	同上B	
大地の雄叫び 〈弱〉	→↘↓↖←X	↘↘+A+B
〈強〉	同上Y	同上X+Y
大地の怒り 〈弱〉	↓↘→+X	↖↖+A+B
〈強〉	同上Y	同上X+Y
大地の目覚め 〈弱〉	→↓↘④	↓↘→A+B
〈強〉	同上B	同上X+Y
鳥と大地の怒り 〈弱〉	↓↘→+X	↓→+X
〈強〉	同上Y	同上Y

カイン	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ コマンド
ヘルズインフェルノ	→↘↓↖←↖↓↘→Y	←↖↓↘→+X+Y
	→↓↖↓↘→Y	
レインボースブラッシュ	→↘↓↖←↖↖←A+B	←→→+A+B
		同上X+Y
ソニックスラッシュ 〈弱〉	↓↘→X	↓→+X
〈強〉	同上Y	同上Y
テッドリーレイズ 〈弱〉	→↓↘X	↓↖←X
〈強〉	同上Y	同上Y
レイジングサン 〈弱〉	↓↖←A	←→+A
(ジャンプ中) 〈強〉	同上B	同上B
ショルダーラッシュ 〈弱〉	↓↖←A	←→+A
〈強〉	同上B	同上B

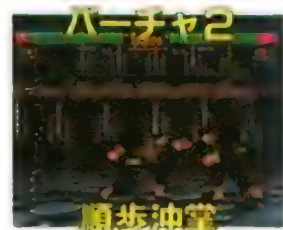
ソフィア	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ コマンド
コールミークイーン	→↖←→Y	←→→+A+B
サラマンダー	↘↓↖↓↘↖↖↓Y+B	←↖↓↘→+X+Y
	↓↖←↓Y+B	
	同上Y	
	同上B	
オーラリリースン 〈弱〉	→↘↓↖←X	↓↖←+X
〈強〉	同上Y	同上Y
サンダーリング 〈弱〉	↓↖←X	→↓X
〈強〉	同上Y	同上Y
ラトルスネーク 〈弱〉	↓↘→X	↓→+X
〈強〉	同上Y	同上Y
高笑い	→↘↓↘→↖↖↓Y+A	←→+X+Y+A+B
	→↓↘↖↓Y+A	

バーチャコマンドによる、 バーチャ2と闘神伝Sの技の関係

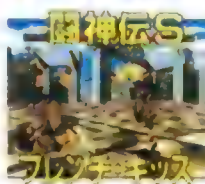
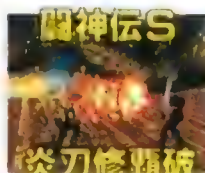
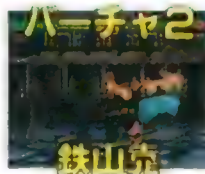
↓→の場合



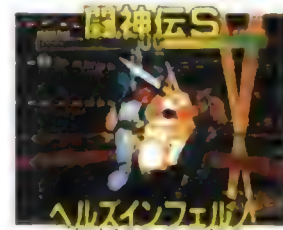
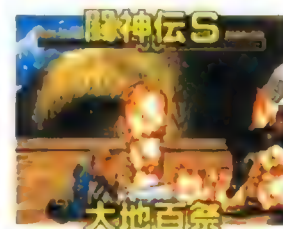
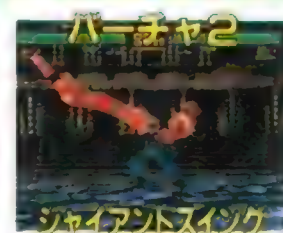
↓↓の場合



←→→の場合



←←↓→→の場合



デューク	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ コマンド
ジ・エンド	↓→→←Y	←→→X+Y
	↓→←Y	同上A+B
ラ・フィン	↓→↓→↓→←X+B	←←↓→→X+Y
サザンクロス (弱)	←→↓→X	→↓X
(強)	同上Y	同上Y
テス (弱)	↓→→X	↓→+X
(強)	同上Y	同上Y
ヘルムクラッシュ (弱)	↓→→X	↓→+X
(ジャンプ中) (強)	同上Y	同上Y
オーガスラッシュ (弱)	→←↓→X	↓←→+X
(強)	同上Y	同上Y

ホー	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ コマンド
轟雷発破	→←←↓→→←Y	←←↓→→+X+Y
	→←↓→←Y	
曇々班々曇班々	AIXYB←→←Y+B	←→→+A+B
雷風鈴虎	→↑↑↑←Y+B	コマンドなし(ノーマルと同じ)
	同上Y	
	同上B	
天地激突	→↓↓→←←Y+A	↓→→X+Y+A+B
	→↓→←↓Y+A	
	同上Y	
	同上A	
雷発破 (弱)	→↓↓←←X	↓→→X+B
(強)	同上Y	同上Y+B
喝砲烈 (弱)	↓←←A	→↓A
(強)	同上B	同上B
曇々発破 (弱)	→↓↓←←X	↓→→X+B
(ジャンプ中) (強)	同上Y	同上Y+B
雷怒呼車 (弱)	←↓→X	←→+X
(強)	同上Y	同上Y
のびる新り (弱)	→+X	ノーマルと同じ
(強)	同上Y	

モンド	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ コマンド
超力大仏滅	↓→→↓→→←Y	→←←↓X
	↓→↓→←Y	
狂力邪紅烈舞	→↑↑↑←←Y+B	←→→+X+Y
	→↑↑←↓Y+B	
	同上Y	
	同上B	
豪力風神 (弱)	←←↓→→X	↓→→+X+Y
(強)	同上Y	同上A+B
豪力天舞 (弱)	→↓→X	↓←→+X
(強)	同上Y	同上Y
豪力雷神 (弱)	↓→→X	↓→+X
(ジャンプ中) (強)	同上Y	同上Y
疾風上段突き (弱)	↓→→X	↓→+X
(強)	同上Y	同上Y
疾風下段突き (弱)	↓←←X	↓→+A
(強)	同上A	同上B

エリス	ノーマル・コマンド	バーチャ・タイプ コマンド
フレンチキス	→←→←Y	←→→+A+B
		同上X+Y
スターダストナイト	↓→↓→↓→←Y+B	←←↓→→A+B
愛・リボン	→↑↑↑←←X+B	←↓+X
	→↑↑←↓X+B	
	同上X	
	同上B	
ホーミングスロー (弱)	↓←←A	→↓A
(強)	同上B	同上B
ソアーウインドウ (弱)	→↓→X	↓←→X
(強)	同上Y	同上Y
シクルダンシング (弱)	↓←←A	→→+A
(ジャンプ中) (強)	同上B	同上B
アークスラッシュ (弱)	↓←←X	→→+X
(ジャンプ中) (強)	同上Y	同上Y

レッドカンパニー 酉の市通り!!

「サクラ大戦」設定資料公開 第2弾

前号に引き続き、今回は残り3人の表情集を公開する。これで藤枝あやめを含めて7人の紹介ができた。少ない資料で申しわけないが、もう少しでみんなにも満足してもらえるような情報を掲載できるはずだから、それまでは首を長くして待っていてくれ。ところで

このゲーム、ドラマティックアドベンチャーと銘打っているが、アドベンチャー要素はもちろん、シミュレーションあり、歌や音楽といったミュージカル要素と内容がてんこ盛り。そこに超キレイなビジュアルが挿入されていくのだから、期待するしかない!



アイリス

前作で登場したアイリスの再登場。おなじみの衣装を着て、どこにいてもクマのジャンパーを着る。アイリスは花組の中では、最も強い超能力の持ち主である。

李紅蘭

中国出身の人物で、日本人で細かには説明しないマイペースな性格。たまたま、このゲームに登場しているらしい。



桐島カンナ

中国出身で、環境がすなわちある。日本人で、細かには説明しない。このゲームに登場しているらしい。

制作プロデューサー ボブ氏がゲーム制作のウラを斬る!!

本誌■まず、ロバート（以下ボブ）さんの経歴などをお話しいただけますか。

ボブ■経歴ってほどじゃないですが、この業界は6年目くらいです。過去にいろいろな部門で仕事をしてきましたが、レッドではゲームのプロデュースをやっています。うちのスタッフたちのスケジュールを管理しながら、クライアントさんに合わせていくような、クライアントの開発スケジュールに対してどれだけの素材を出さなければならないとか、そのへんのスケジュール管理ですね。具体的に言いますと、例えばクライアントがアニメーションを絡めたいという、そのへんの素材を用意するとか、そういうものをタ

イミングよくクライアントの会社に手際よく出す、といったような内容です。

本誌■ボブさんから見てレッドってどんな会社ですか?

ボブ■現場に近い部分というのが自分が一番望んでいるところで、レッドだと本当に現場にいられます。プロデューサーっていうのはでーんと構えていてはならないと思うんですよ。やっぱり現場の中に入って指示を出すなりアイデアを拾い集めたり、小さなことまで考えている。

それが商品として、これは光るなあとと思ったらすぐに取り入れられる。レッドって本当に面白い会社で、意見をみんなに聞くんですよ。それが広井であれ誰であれ、トコ



レッドカンパニー
ロバート M テンパロー

トコときて「こういうことを考えているんだけど、どうかなあ」って。「なんか面白いことないかな?」みたいな感じで出し合います。そして、そういうものが反映されるっていうケースが多々あるんですよ。本誌■この業界に入られたきっかけは?

ボブ■もう6、7年前ですか。シ

ミュレーションゲームにハマっちゃったんですよ。で、シミュレーションゲームをやっているときに、いつかコンピュータでやる時代がくるよな、って仲間と言っていたんです。それが現実になって、じゃあ、適任者かもしれないということでこの業界に入っちゃった。

本誌■現在のお仕事は?
ボブ■あるタイトルの制作プロデューサーをやらせてもらっています。うちのスタッフたちも、「これは面白い」って自負して作品を作っていますよ。それに伴って、私の責任も重いものだと感じていますが、期待に応えられるようにがんばります。本誌■お忙しい中、ありがとうございました。

炎の対決 THE 野球拳スペシャル 今夜は4回戦の巻

阿部 慶助



千葉ちゃん



VS

サタマガに不足しているもの。それはアドレナリンを大量に分泌させられるお色気、と分析した私。このお色気をめぐって、編集者と熾烈なバトルが始まった。

ページの覇権を懸けた戦いが、今始まる!

私は、ゲーム誌には色気が欠けていると常々思っていた。そこで早速担当の千葉ちゃんに相談。しかし、どーも話が噛み合わない。



はて? と思っていたら、「じゃあアベベさんが女の子と予算の手配、お願い」だって。そりゃないぜ〜。

よっぴ! 野球拳だ!!

「麻雀狂時代」の取材で、「生の様が見れてご機嫌だった編集者」(本誌12月8日号参照)とはお前のことだな! くそ〜、ど〜りで食いついてこないと思った。うらやましいぞ。そっちが麻雀なら、こっちは野球拳だ。私が勝ったらモデルを呼んで野球拳させろよ!



ああつ蕪情……

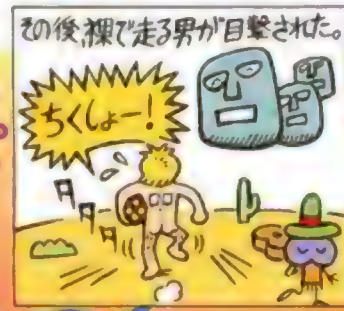


4回戦

戦い落ちて……

まさか私が色気を出すようなハメになるとは……。次なるチャンスには、必ずや千葉ちゃんをうち負かし、私のコーナーに美女を登場させるのだ。そんな時の企画タイトルはこう! 「業界のアフロディーテを探せ! しかもアベベと野球拳」だ。業界美人に心当たりのある人は、自薦他薦でもかまわないので、このコーナーに名乗り出てくれ。

3回戦

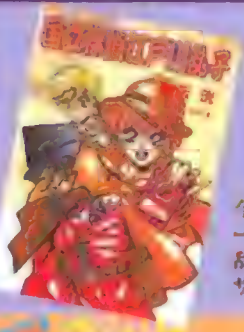


レッド 奥村の営業日誌

どーも、私、奥村です。レッドカンパニーで営業をやっています。毎朝毎晩、2時間かけて、町田の山奥から浅草まで通ってます。レッドの朝は、結構遅い。企画や開発、デザインなど、24時間戦っちゃっている人々はどーしたって夜型になりやすい。と一ぜん朝はオヤスミモード。本格的活動時間は午後からとなる。だがしかし、営業という仕事はそれが許されない。クリエイターと一般社会(ユーザー)の橋渡し。それが我らのオ・シ・ゴ・トなのだ。今朝も早よから大忙がし。いつの間にやら日が暮れる。「今から帰ると日付が変わるな」今朝も事務所で目を覚ます。盛りそば食って、パワーアップ!! 今日も1日、全力疾走!! (業界で仕事をしたいあなた、パソコンがわからなくても仕事はできるんだよ)。



舞阪 洗先生のサイン入り文庫本をプレゼント!!



取材に行った折に、レッド所属の作家、舞阪 洗先生(集英社スーパーファンタジー文庫「プリンセス・ミネルバ」の著者)を発見! ここそ

今回プレゼントするのは、集英社スーパーファンタジー文庫の「乱闘篇 江戸川乱子」表紙に銀色のマーカーでしっかりサインが入っているぞ!

とばかりに同先生の著書「国立探偵江戸川乱子」にサインをしてもらった。これを2名の方にプレゼント。あて先は、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F サタマガ編集部「舞阪先生サイン本」係まで。締め切りは1月26日の消印有効。

SEGA

期待の高まるバーチャロンの8体の最新CGを公開!!

AM3研 Rush!!

ビッグタイトルが続々登場のAM3研。今回は本格デビュー直前の「電腦戦機バーチャロン」を特集。最新CGの公開&カトキハジメ氏のインタビューと、盛りだくさんの内容でお届けしちゃうぞ!!



電腦戦機バーチャロン

- セガ
- 1月登場
- MODEL2基板

ギリギリまで発売が迫った「バーチャロン」。2つのスティックを握りしめ、バーチャロイドを操れるのももうすぐ。



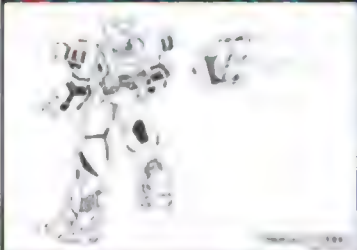
MBV-04-G テムジン



ブルーの機体が栄える主役格。実際に使ってみると、とても使いやすく攻撃面、防御面のどちらを見てもバランスがとれている。



SRV-14-A フェイイェン



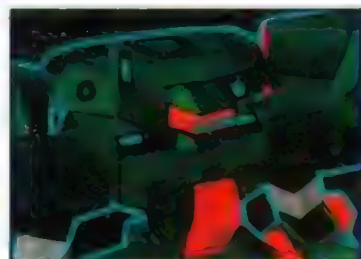
ピンクに白のツートンカラーがかわいい(?)機体。2Pのブルー仕様もイカス。あとやはり注目は女の子走りを再現している点だろう。



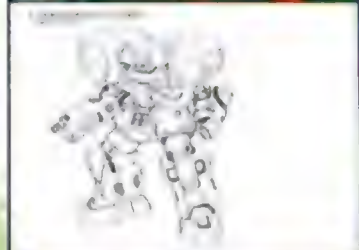
HBV-10-B ドルカス



重量級の装甲を誇るバーチャロイド。特徴はスパイクの付いたハンマーを装備しているところ。これでフィニッシュを決めよう。



SAV-07-D ベルグドル



長距離戦を得意とする武器を装備するバーチャロイド。シューティングが得意な人がこれを使うと、結構脅威かもしれない。

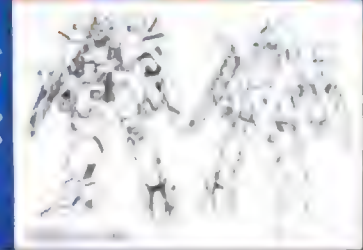
バストアップのみでもうしわけないが、パイパーの最新CGをお見せする。さらにカトキハジメ氏がおこした設定資料も掲載する。なお、フェイイェンは現存する資料が手元にないので、代わりにテムジンのバックパック（セガサターン本体というのは有名だよ）の設定を掲載した。発売が1月中ということで、今から待ち遠しいが、ガマンガマン。2本のスティックを使い、さながらアニメの世界の主人公のように、バーチャロイドを操縦できる日も近い。

筐体スペック

筐体内のモニターは29インチの大画面。モニターに映し出されるバーチャロイドの熱い戦いは、ライブモニターに映し出すことが可能。また、筐体にはライフゲージのほかにエネルギーゲージが表示されているが、ライブモニターではライフゲージのみの表示で見やすくレイアウトされている。



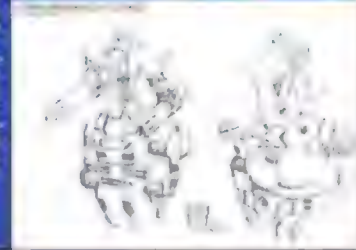
TRV-06-K-H パイパー



ボディラインが細く、翼を持つ。見た目どおり、機動力が高く、プレイヤーもそれなりの操縦テクニックを必要とされるぞ。



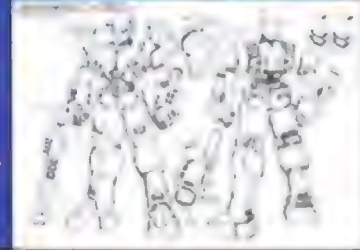
XBV-13-t6 バルバスパウ



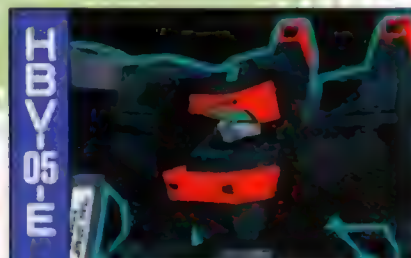
敵を感知するとビーム砲を装備した腕を飛ばし、遠隔攻撃が可能な機体。足がなく、スタイルはさながらモビルアーマー。



MBV-09-C アファムド



白兵戦重視の方に。その腕に装備しているビームトンファーは、バーチャロイド中、白兵戦最強の武器。ベルグドルと対になる機体だ。



HBV-05-E ライデン



テムジンと並ぶ主役格のバーチャロイド。一撃必殺のレーザーを装備しており、一発必殺が可能な機体。ただし当てるのが難しい。

カトキハジメ氏インタビュー

今回もカトキ氏を交えて、「バーチャロン」に登場する機体名と、タイトルの由来を中心にインタビューをお届けする。

本誌■機体の名前の由来は？

互■ロケテストの直前くらいにいたんです。テムジン、ライデン、バイパー、ベルグドルしかいなかったころは、なんでそうしようと思ったのかな(笑)。

本誌■テムジンというのは？

互■これはジンギスカンの若い頃の名前なんです。なんか、カッコイイじゃないですか(笑)。

尾崎■なんだよそれ!?

本誌■今までのロボットものと雰囲気違いますよね。

尾崎■ああ、ちょっとアジアっぽい雰囲気を入れようという話があったんだよね。ホラ、ロボットっていうとドイツ系の名前が多いじゃない(笑)。だからそういうのはやめて、アジア的な少し語感の柔らかくて、ちょっと風通しの良い

ような名前がいいなあってところであつたんです。

カトキ■でも割と、テムジンとかライデンって聞き慣れた名前かなと思うんですが……。テムジンなんてアニメで使われてますからね。

互■そうですね。だけどあんまりアジアの名前とかいって、難しい名前付けてもダメじゃないですか。だからやっぱり、ある程度通俗的な名前じゃないとダメかなーって思って。そこらへんはよく尾崎と話す機会があったんですが、彼は結構厳しいですから。私がつまらないこといっても……。

尾崎■全然ダメだよって。

互■こんな感じで、かなり考えた名前には間に暮らしました。

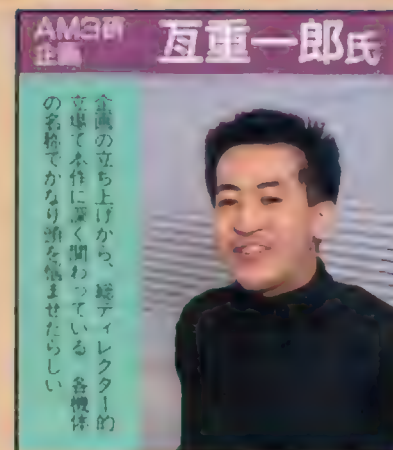
本誌■フェイ・イェンはどこから？

互■なんか、かわいいでしょう？これ漢字に直すと飛燕ですよ。

本誌■「バーチャロン」ってタイトルになったのは、最終的にはどういう経緯で？

尾崎■最初に耳にした時に、こうちょっとゲツ、と思われるぐらいインパクトの強いタイトルじゃないとダメかなって思ったんです。「MS・ザ・バトル」っていう仮称でずっと進んできてましたし。

本誌■電腦戦機ってありますが、

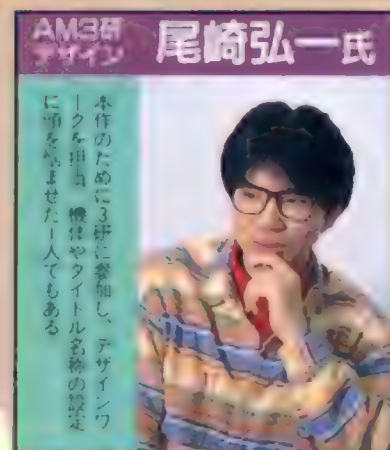


これは結構くるものがありますね。

尾崎■これはですね、電話する度にカトキさんにいじめられて(笑)。で、一時期別のタイトル案で決まりかけてたことがあったんですが、それが諸般の事情でダメになって、じゃあもういいや、「MS・ザ・バトル」でも、とかいって、一時はかなり行き詰まってました。

互■で、やっぱりバーチャってつけようって話になって……。尾崎■そこで、カトキさんにどうしようかねえって電話したときに、「いやあ、もうバーチャなんとかのほうがいいよ」っていうんです。じゃあバーチャロンとか？って話になって。「それだよ!」。「やっぱ、全然そうっすよね!」とか話が盛り上がった。

互■それである日、尾崎が忽然と「バーチャロン」って紙に書いて持ってきたんですよ。「ああ〜」とか思って、とりあえず見ないフリしてたんですが、でも机とかチラッと横見ると「バーチャロン」って書いてあるじゃないですか。「バーチャロン」かあ〜とか思って……。カトキ■僕最後に非常に強くプッシュしたこと覚えてます。



あのときあえてですね、互氏が何考えているかも聞かずに、「バーチャロン」がいいよって強く言ったんですよ。そのときにいろいろ理路整然とあれこれまくしたてたの覚えてます。あれ、少しは影響あったの？

互■ありありでしょう(笑)。

カトキ■あのときバーチャ何とかって長いのはダメだってけちょんけちょんにいった(笑)。一口で言えないのは絶対ダメだって。「バーチャトルーパー」とか「バーチャフォース」とか、音が増えるやつは、その後発展のしようもないし、王道でいくときには一言でいえて、しかもちょっと恥ずかしいという感じがイイ(笑)。自信がある作品の場合は、最初はちょっとイヤでも何かひっかかるくらいの感じで覚えてもらえば……。慣れると、そういえば最初恥ずかしかったっけってことになる。

本誌■では最後に一言。今後の抱負なども含めまして。

互■どのロボットもちゃんと愛情をそそいで作ってますんで、みんなそれなりにまんべんなく使ってくれと、作り手の自分はうれしいな、と思います。

カトキ■見かけが強そうなのをみんな選ぶじゃないですか。それがそのとおり強いなんてことないんで、やっぱりひととおりやってくださいといいたいですね。



プライベートショウレポート

セガのアーケードマシン最新作がセガ本社の会場内に勢ぞろい! 来場向けのショウなので、一般の人はいれなかったのもおもしろい。

あの話題の最新作が展示されていたぞ!

12月某日、セガ本社にてプライベートショウが行われた。会場内にはすでにアーケードで稼働中の、AM2研の「ファイティングバイパーズ」やメダルゲームなども展示されていた。もちろん「マックスTT」や「バーチャロン」も展示され、プレイするために行列ができる盛況だった。

アローク21

ご存じセガの通信カラオケシステム。曲検索に便利なソングナビゲーターが特徴的。男と女の声の切り替えることにより、1人2役でデュエットを歌うことができる機能などのデモンストレーションを行っていた。人形の寂しい人やパーティーでは大活躍しそうなこの機能。ぜひ一度、お試しあれ。



男の声か女の、女の声が男に切り替えができるなど、エフェクト機は多彩のカラオケ!

マックスTTが大人気!

期待の最新作のひとつ、「マックスTT」も2台展示されていた。しかも、大画面のライブモニターも設置され、スピード感あふれる画面のスクロールに会場内の人たちは肝を抜いていた。人気のほどは、2台の筐体に行列ができ、プレイし終えると、

またすぐ行列に並ぶという中毒性の高いゲームであることを改めて認識させられた。年末、スーツを着た人たちが筐体にまたがり、プレイしている姿をどこでも見ることができそう。みんなもアーケードで見かけたらぜひトライしよう。



操作性に少々慣れが必要だが、スピード感を覚えると必ずやみつかる。



大画面のスクリーンに映れる美しいグラフィックと、スピード感あふれるレースに酔える。

ピンボール

ピンボールは寂しいことに1台しか展示されていなかった。最近のピンボールは映画を題材にしたものが多いが、セガのピンボールも今年の人気映画「アポロ13」が描かれた筐体だった。ピンボールはいつの時代でも根強い人気を誇っているのだから、これからのセガに期待したいものだ。



出展台数が1台だけ、とちょっと寂しい感じがしたピンボール。「アポロ13」が題材だ。

バーチャロンにも行列が……

今回のショウで1番人気だったのは、やはり「バーチャロン」。壁際にズラリと並んだ筐体と対戦状況を映すライブモニターに人々は目がくぎづけになっていた。筐体の上にはテムジンの大型ポップが飾られ、かなり目立つ作りになっていた。こちらでもかなりの人が筐体を取り囲むように人だかりができていたぞ。また、

プレイした人に感想を聞いてみたところ、「機体を操作する感覚がとてもしゃいい。グラフィックや動きも秀逸のデキ」と誉めまくっていた。



バーチャロンもやはり人気のマシン。その様子もライブモニターで観覧可能だ。



ファイティングバイパーズも盛況

AM2研制作の「ファイティングバイパーズ」は、すでにアーケードで稼働中というのもあって、かなりの台数が展示されていた。会場内の中央には対戦台が並び、人が絶えることがなかった。また、大型筐体のメガロシティも置かれていて、力の

入れぐあいがある。会場内の人たちは、お約束というか、プレイヤーキャラを見るとやっぱりハニーを好んで選択していた。その次にパンといったところか（キャラ選択画面で、端のほうにいるし……）。とにかくバイパーズ人気は当分続きそう。



バイパーズの人気も相まって、対戦台には絶えず人だかりができていた。



メガロシティも、もちろん人気。大画面のスクリーンで、同じゲームでも迫力がアップする。

こんなのもありました……

展示されていたのは何もCGがバリバリのゲームだけではない。メダルゲームや低年齢層向けのポスターレットなどの新作も展示されていたのだ。しかも、メダルゲームは画面に映し出されるルーレットで、メダルを掛け合うというもの。その際の操作は画面上を触れるだけで行えるタッチキーを採用したものになっていた。プライズマシンはアニメ版バーチャファイターに引き続き、セイント・テールが登場した。



SEGA

ST-Vの未来は? その疑問を徹底追及する!

セガAM Rush!

サターン共通互換基板として発表され、その可能性が展望されたST-V。1年目のスタートから2年目への発展は? 今年最後のAMラッシュは初公開のST-V・CD-ROMボードと、その可能性に関係者に聞いた。



ST-V基板の進化に迫る!

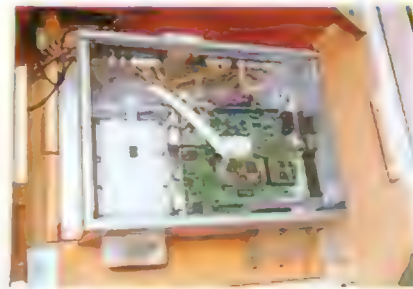
本誌■アーケードで好評稼働中の「スポーツフィッシング2」では、初めてST-VのCD-ROMボードが採用されているそうですが、AM4研さんという、筐体開発チームのイメージがありますか?

土手■そうですね、もともと4研は、1研、2研、3研さんの作ったソフトの筐体専門の部隊だったんですけど、ここ2~3年、部隊が2つに分かれて、今までどおりの筐体部隊と、

もう1つ、単なるビデオゲームではなく、4研での設計の技術を生かしたオリジナルのゲームを展開していく部隊と分かれたんですよ。

本誌■いつぐらいから、CD-ROMボードを使った企画のお話が?

土手■「スポーツフィッシング」の「1」は「LDゲーム」だったんですが、ST-VのCD-ROMボードがMPEG (エムベグ) 対応になるということで、今年の3月ぐらいに決ま



これが本誌初公開のST-VのCD-ROMボード本体の内部だ。これの登場で移植も早くなる?

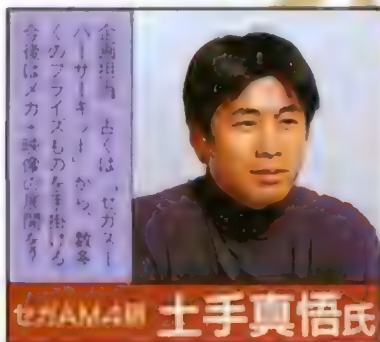
りました。

本誌■CD-ROMボードの性能は、サターンと基本は同じなんですか? 長田■メモリ以外は、ほとんど同じです。ただ、「スポーツフィッシング(1)」で使っていたLDが20万円以上するのに対して、ST-VのCD-ROMボードは、ボードつきで10万円くらいと、非常にコスト的にも優れていますね。それと、映像もMPEGとはいえ、LDで再生できる映像時間が30分

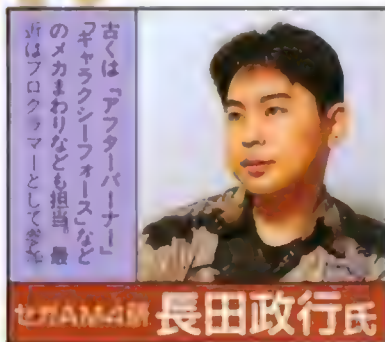
程度なのに比べ、ST-VのCD-ROMならその倍は入るのも魅力でしょう。本誌■CD-ROMボードを使うことでのサターン移植へのメリットは? 土手■この作品に関して言うと、筐体部分がネックですが(笑)、映像部分だけを言うと簡単に移植することはできますね。実際、MPEGカードには、サターンと共用で同じものを使っていますので、今後は幅広く対応できると思います。

本誌■今後の展望を。

土手■最近では、CGボードが進化してきて、ドンドン映像がCG化されてきていますが、その一方で、まだ「スポーツフィッシング」のように実写を使うほうが、効果的な題材も多いですからね。そういう意味で、ST-VのCD-ROMボードは、移植の早さだけでなく、今後いろいろと利点が出てきてくれると思いますよ。



セガAM4研 土手真悟氏



セガAM4研 長田政行氏

ST-Vの可能性をAM1研の中川部長に聞く!

本誌■ST-Vも、1年目が終わって、さて来年は? というところですが、まずは1年目の総決算を。

中川■ウチにとってみると、1年目はあまり準備期間がなく始めてましたから(苦笑)。最初もたつてなかなか作品が出なかったっていうのはありましたね。ただ、「ファイナルアーチ」といった野球ゲームをフルボ

リゴンものにしたりとかですね、模索の中からも、いい傾向が見えてきたと思います。

本誌■ST-Vにはいいよ、CD-ROMボードも登場しましたが、'96年のST-Vの展望はどのような感じで、

中川■そうですね。「スポーツフィッシング2」を見てもらえばわかると思いますが、MPEGを使えば、見た目はLDゲームと遜色ない実写映像が出せますし、例えばサターンのサードパーティさんとかも、開発に慣れたので、これからどんどん業務用に進出していきたいっていう話もあります。そういうことで、タイトルも今後いい感じで増えてくるのではないのでしょうか。

本誌■ST-VのCD-ROMボードの

登場というのは、メリットとしては、やはりコスト面で?

中川■ハードとしてのコストメリットという、マスクROMとCD-ROMのドライブユニットのどちらが安い、ということになりますが、例えば動画などを使う場合は、やはりCDじゃないとダメですね。ただ、今のアーケードの状況を考えると、それ以外の通常のソフトで、CD-ROMを使っていけないかというと、まだ難しい問題はあります。

本誌■現在、サードパーティさんの状態っていうのはどんな感じ?

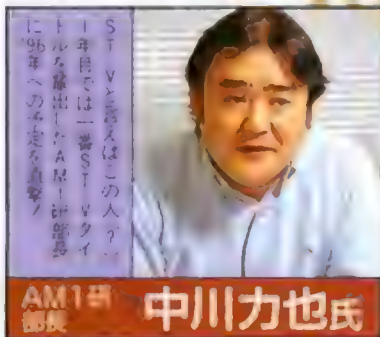
中川■7、8本は具体的に動いています。ジャンルの、いろいろそろっていてバランスもいい感じですよ。本誌■1研さん自身は当然MODEL

2作品もあるでしょうが、'96年はST-Vとの比率はどんな感じに?

中川■そうですね。増えていくと思いますよ。ただ、業務用の展開の中で考えた場合、やはりMODEL2作品も増えると思います。

本誌■'95年は「バーチャファイターリミックス」が、ヒット作でしたが、'96年はどう?

中川■1研としてサターン用のみにリリースするソフトは今のところないんですが、ウチにしろ、2研にしろ、3研にしろ、だいたいST-Vやサターンのことがわかってきましたので、2年目の'96年は、みなさんが予想もしてない面白い作品が飛び出すかもしれませんよ(笑)。ぜひ期待していいと思います。



AM1研 中川力也氏



セガAM2研

OFFICIAL CORNER

Express

Neo

Vol.14

'95年最後のAM2研エクスプレスは、年末を飾るにふさわしい豪華対談と、みんなが気になる「VF3」の最新状況に肉薄だ！ '96年への期待が盛り上がるぞ！！

新年特別企画！ 鈴木 裕vs中 裕司・大島直人 セガソニックをめぐる豪華対談！

前号でいきなり飛び出したソニックの対戦格闘ゲーム。作るのはAM2研ということで、元のソニックチームの反応も気になるところ……。というわけで、1年ぶりに実現した中裕司氏らとの座談会を交え、ソニック格闘の魅力と、超大作を製作中という彼らの近況に迫ろう。'96年の主役達の話じっくり聞いてくれ！



初めて見た時 「スゴイよこれは」と思った

本誌■本日は、お忙しい中ありがとうございます。中さんとは、ちょうど1年前に対談をさせてもらって以来ですが、最近はいかがですか？
中■そうですね。ちょうど1年経ちますよね。じつは昨日、1年前の記事を読み返したら、「デザインがここに大島、企画が飯塚で、ソニックとは違う新しいキャラクターのアクションゲームをやってます」って言ってて(笑)、なんかそのまんまで今もやってますよ。

本誌■大島さんは、今も中さんといっしょのチームで？
大島■ハイ。
中■実際、僕はプロデューサーで、大島がディレクターで制作しています。で、彼はキャラクターデザインも……。
本誌■そちらのお話は、また追々うかがいするとして、まずは今回AM2研さんから発表されたソニックの対戦格闘について、生みの親であるみなさんのご感想を。
中■裕さんから話を正式にもらったのは、ほんの1、2週間前なんですが、それ以前になんか社内で「どう



セガAM2研部長

鈴木 裕

1958年6月10日生まれ(37歳)。1983年にセガに入社以来、立て続けに体感ゲームシリーズを大ヒットさせ、セガのヒットメーカーに。AM2研の部長を務める他、取締役にも名を連ねるセガ最強のプロデューサーだ。代表作は「ハングオン」「スペースハリアー」「アフターバーナー」「R-360」「バーチャレーシング」「バーチャファイター」「バーチャファイター2」など。現在は多くの作品を監修しつつ、最新作「バーチャファイター3」を鋭意制作中。



セガCSプロデューサー

中 裕司

1965年9月17日生まれ(30歳)。1984年にセガに入社。鈴木裕部長を「師」と仰ぎ、良きライバルであると公言するセガCSを代表するプロデューサー。「ソニック1、2、3」及び「ソニック&ナックルズ」ではチーフプロデューサーを務めた他、マークIIIの名作「北斗の拳」やメガドライブ版「ファンタシースターI、II」にも参加。最近PSの「ときメモ」に感心させられたとか(笑)。現在セガサタンの最新作をソニックチームで極秘(?)開発中。

ソニックは僕らにとって今でもイメージリーダーです



12ビットになったおかげで、顔のアップが見れるのがすごくうれしいとは大島氏。師の占める領域だけはVFの2倍です(鈴木)とお互い楽しげ。

やらソニックの格闘ゲームを作ってるらしいよ」とか噂で伝わってきて(笑)。どういふものなんだろうって思ってた。

本誌■そういった噂の話から実際に実物をご覧になっていかがでした？中■噂っていうよりも、僕らのほうで「ソニック」の格闘ゲームっていうのがあんまりイメージできなかったんで、どうなんだろう？あんな手、短いので戦えるのかなとか、頭デカイし、どうなるんだろうっていうのがすごい興味があって。でも、実際に裕さんにこのあいだ見せてもらった、もう一目で「ああ、すごい、ちゃんとソニックが格闘技ちゃんとやってるう」って、感動しちゃって。

今まで僕らで「ソニック」は何作も作ってますけど、どうしても当時

なんかソニック動いてたね」って大島と帰りに喜んでましたから(笑)。ほとんどの開発初期の段階でこんなにいい印象が出て、後は裕さんところで作ってもらえるなら、もう間違いないだろうと。

鈴木■そんなに褒められると、後が恐いなあ(笑)。

本誌■鈴木部長自身、先行して開発を進められていて、中さん達「ソニックチーム」にお見せする前の心境というのは、内心どうだったかも気になるところですが？

鈴木■内心はやっぱり不安でしたよ。やっぱりソニックの「生みの親」って言うって僕自身は中達だと思ってますから。どっかで腹は決めてたところはあるんですよ。中がダメって言ったらまあしょうがない。あきらめよ

うかっていうのはあったんです。本誌■でも、いきなりベタホメのよすで(笑)。中■実際、僕らも「ソニック3」の時にポリゴンで「ソニック」をやろうとしたことがありまして、その時にうちのチームのデザイナーがいろいろCGでソニックを描いてみたことがあるんですよ。でも、似せるのがムズかしいって言ってましたから。大島■ソニックってすごくシンプルなデザインだけに、逆に難しいんですよ。それこそプロのイラストレーターさんに頼んでも、なかなかちゃんとしたソニックにならないことも多いですから。そういう意味で、第一印象で「あ、ソニックがちゃんと動いてる」と思えたのは本当にス

ゴイと思うんですよ。で、ちょっと遊ばせてもらったら、パンチとか、蹴りとかすごくよくできてるじゃないですか。本当に存在感があって、すごくうれしかったですね。

本誌■具体的にどんな格闘ゲームにしたいのか要望はありますか？中■じつは大島が格闘ゲームにすごく興味があって、以前から格闘を作りがあってたんですが、「ソニックで」という話はしてませんでしたからね。たとえあったとしても、「ソニックで作ったら面白いかな」で終わってましたから。作るんなら、やっぱり裕さんところのように、何作も格闘を作ってるほうがいいものができるでしょうし、逆に今までにない違ったものも作れると思いますね。

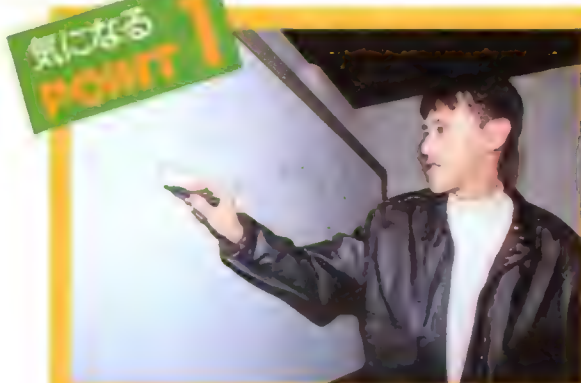


セガCSデザイナー

大島直人



1964年2月26日生まれ(31歳)。1987年にセガに入社。'91年にデビューし、世界的な大ヒットを記録したソニックをデザインしたのがこの人。「ソニック1」(メガドライブ)、「ソニックCD」(メガCD専用)ではディレクターも務めた。「ソニック」はトヨタで言うところのソアラのようなイメージリーダー、つまり技術的にも内容的にも優れていないと世に出せないような存在でいてほしい」とは彼の言葉。現在中氏とともに最新作に専念中。

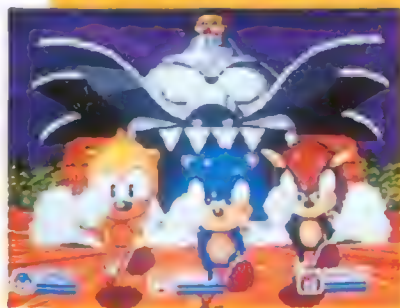


今要望を書いていただければ、すぐに採用しますよ(鈴木)の言葉に、大島氏もソニック、愛護者、ソニックは愛するもの。

大島氏直筆！登場キャラ早くも決定か!?



「なかなか裕さんと会う機会ないんで……(中)」ということで、途中からいきなり話がミーティングに突入した今回の座談会。「2Pカラーはどうしよう(鈴木)」「色違いって変だから、服を着せましょうか？(中)」「お腹と背中に番号をつけるのもいいね(鈴木)」など、具体的な話が次々と飛び出したぞ。大島氏直筆のエッグマンもイカス。



大島氏の要望の1つに入っているカメレオンのエスピオ(中央右)。採用はあるか？

来年まだまだ面白くなる!

本誌■キャラクターにどんなものを出してほしいとかありますか?

大島■いろいろ、ありますけど、まずはAM2研さんにぜひオリジナルで1~2体作ってほしいですね。

鈴木■えっ、それはちょっと責任重すぎるなあ(笑)。

中■いや、僕らもソニックワールドはどんどん広がってほしいです。これはぜひお願いしたいですね。もともとソニック自体、ソニックが大島、テイルスは山口、ナックルは湯田と、いろんなデザイナーが世界観を広げてきましたから。

鈴木■じゃあ、ソニックを手掛ける人間は必ず新キャラを作る義務があるって……。それじゃ、1体か2体ウチで作しましょうか。

大島■いやあ、それは楽しみです。

本誌■それでは、そろそろ'96年に向けてみなさんの最新作についても何かコメントをいただきたいんですが。中■今は最高のスタッフで最高のアクションゲームをやっています。アクションゲームというと、ピンとこないかもしれませんが、僕らが作るからには、「ソニック」の時のように、また新しい驚きを提供できると思います。作ってる今もすごく手ごたえを感じてますので、ぜひ楽しみにしてほしいですね。

本誌■キャラクター的な手ごたえはいかがですか?

大島■もうすでに思い入れとか、す

ごいです。スタッフ的にも今までのソニックに関わった人間がほとんど揃ってますので「サターンでもこんなグラフィックが出るのか」というものをお見せできると思います。

鈴木■頼もしいですね。

中■発表時には「ソニックチーム」の作品としてリリースしたいと思っていますから。

本誌■ちなみに、本家ソニックのほうは、まだ先?

中■ぜひやりたいと思ってますよ。次に「ソニック」やるなら、こういう感じという考えみたいなのはありますから。

本誌■最後に、格闘ゲームで出るソニックにも、ひとことエールを。

大島■最近の格闘ゲームって、どんどんマニア向けになりつつありますから、女の子にもウケるものに仕上がってほしいですね。

中■ソニックで格闘ゲームというのは、非常にとっつきやすいと思いますよ。この作品で、また世界的な大ヒットをしてくれると「ソニック」がさらに一段上に登りつめていいなあ(笑)と。ぜひこれから頑張っているものを作ってほしいですね。

鈴木■了解しましたってとこかな(笑)。じゃ、最後に「バーチャファイター3」の最新画面をお見せしますね。まだ3割程度のバージョンですが、「3」のラウをお見せしましょう。

(11月20日、AM2研にて収録)

気になるPOINT2

勝ちポーズに声は入るか?

格闘ゲームでは、もうお約束の勝ちポーズ時の勝ちゼリフ。「やっぱりソニックにも入ります? (本誌)」の質問には、「今度出るソニックのビデオアニメでは日本語をしゃべってるんですが、

僕はどちらかというと英語でソニックはしゃべらせたいですね。でも、どんなゼリフをしゃべらすかもイメージ的に難しいし……(中)」との返事。今後のスタッフの味つけが楽しみだね。



気になるPOINT3

最後に見れた「VF3」!...そしてソニックチームの新作は!?



というわけで、最後にまたまた飛び出した「VF3を見せますよ」という鈴木部長からの思ってもみないお言葉。まだ誰も見たことがない「3」のモデリングキャラは、確かに「2」より大きく進化した姿で、そこに存在していたぞ! 「まだ



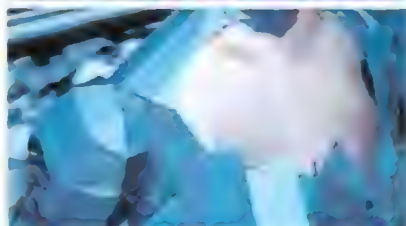
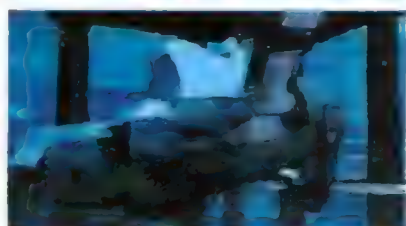
30%のデキですから、これからもっともっとすごくなりますよ」と鈴木部長も自信満々だ。中・大島氏

のソニックチームが放つ最新作も含め、「96年のセガとセガサターンは、ますます熱くなりそうだぞ!!

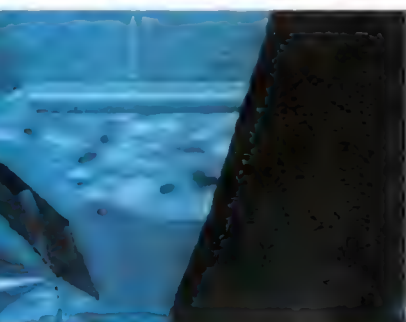


次回新年号でAM2研のさらなる超最新作発表!?! 必見だ!

バーチャファイター3への道



サターン版「VF2」をレベルハード以上でクリアすると見られる真のエンディング(詳しくはP.40) デュラルがむくりと起き、表皮が……



最後に一瞬見られる目元は著どおり影丸の母・月影なのか? そして「3」のデュラルは?

日本全国のゲームユーザーが待ち望んでいたサターン版「バーチャファイター2」。だが、そのエンディングには、多くのユーザーを震撼させる秘密が隠されていたのに気づいているだろうか? デュラルの正体、そして新キャラの動向など、そのすべてを直撃だ。

サターン版「2」で正体が!?

『バーチャファイター3』では、ストーリーや各キャラの境遇に大きな転換が起こる……。そんな噂が、各方面から聞こえていた中、それらを確信させるようなエンディングムービーがサターン版の最後に隠されていた。「3の舞台は数年後……?」「あるキャラは助け出され、世界格闘トーナメントの存在自体、どうなっているかわからない……」といった意味深な言葉まで飛び出す中、AM2研の「VF」ストーリー担当の塚本学氏は「あなたが噂だけじゃないかもしれないよ(笑)」と語る。

「3」のストーリー自体は、現在は実際に大枠が固まりつつあるらしく、順次鈴木裕部長とのミーティングがもたれているそうだが、まだ確定するまでには至っていない。だが、「2」の時の大会優勝者は、もうだいたい固まってきました。また、「3」でもデュラルは出てくるとは思いますが、以前のデュラルと同じかどうかはわかりませんね(笑)(同・塚本氏談)と、いろいろ想像力をかき立

てられるコメントも飛び出してきて興味深い。これは、今までデュラルとして捕らわれていた、あるキャラが解放され、新たなデュラルが登場することを意味するのか? そして、この他ジャッキーとサラの関係、ラウとパイ親子の関係はどうなるのか? など、ファンとして気になる部分もたくさんあるだろう。

ちなみに新キャラ2人に関しては、すでに名前だけの作業にも入っており、現在検討中とのことだ。「名前をつけるポイントになるのは、第一に単語として短くて覚えやすいこと。パイならパイ、アキラならアキラで、キャラのイメージに合わせて、すぐには覚えられますよね。あとは英字表記の時にカッコイイとか、最近では「新宿○○」とかっていう時にゴロがいいことなんかも注意してますよ(笑)(同・塚本氏)。

新キャラの登場、そしてストーリー上の大きな転換とゲームシステムへの新たな挑戦……。スタッフにも「バーチャファイター3」というものが徐々に見えてきたこれからがいよいよ正念場だ。(つづく)



現在発売中の「バーチャファイター」カレンダーの12月にさりげなく予告されている新キャラの目元のビジュアル。日本人女性であるということから、一時「アキラの姉妹」も出たが、詳細は不明。サターン版のエンディングと関係はあるのか?



「1」の頃のキャラのラフスケッチの中には、こんな姿が描かれていた影丸の母・月影。今公開したサターン版のエンディングとの関係は? そして新キャラとイメージ的にダブって見えるのは本誌の気のせいかな?

公開 サターン版のボツエンディング絵コンテ

他のキャラ達は「3」でどうなるのか? そのヒントはサターン版のボツ絵コンテに残されている。その一部を公開だ。

開発当初は、全キャラ11人分のエンディングをつける予定もされていたサターン版のエンディングムービー。残念ながら、これらのCGムービーの制作は、開発期間の少なさと、CD-ROMの容量の問題などで、最終的に断念されることになってしまった……。

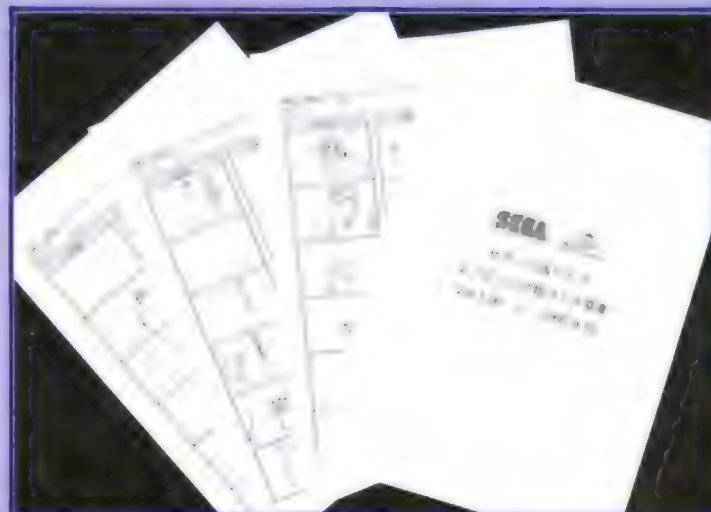
だが、各キャラの絵コンテやし「いちおう全キャラ分の絵コンテは作ったんですが、設定は仮のものということで見てください」と塚本氏。その内容は?



ナリオ案はかなり具体的な部分まで進行していたため、現在残されているその断片には興味深い事実も数多く見受けられる。

戦いを終えて、再び修行に励むアキラや、父親にトロフィーを叩きつけて、身の自由を宣言するリオン……。ある者は助け出され、ある者は道の途中で会釈とともに戦い(修行)の構えを取る……。残念ながら、その絵コンテのすべてを現在は公開することができないが、そこにはすでに「バーチャファイター3」のストーリーを暗示させるシーンもいろいろ含められていることがわかる。

あの兄弟や、あの親子の行方は、はたして「3」ではどうなるのか……? 今回は、特別に入手したジャッキー、サラ、アキラ編の絵コンテの一部を紹介しておくので、いろいろ想像して期待しておいてほしい。



今回絵コンテの断片を紹介するのはアキラ、ジャッキー、サラの3キャラ。これによると、サラはある部屋で猫とたわむれている場面があるものの、その後どうなったかはぼやかされている。その時ジャッキーは……



バーチャファイター3

を創るCGスタッフ達

急速に接近しつつある「CGポートレート」のキャラ「VF3」のキャラ。その創り手達に開発秘話を聞く



デザインチーフ
伊崎和宏



モデリング担当
小島みか



CGレタッチ担当
真鍋林檎



設定担当
中谷 学

いよいよ残すところ、あと4キャラ(※非売品のデュラル編を入れば5キャラ)となった「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」。今回は、そのメインスタッフの4人に登場していただき、今後の作品の見どころと、常に密接な関係にあるという「バーチャファイター3」の状況を直撃してみたぞ。思わぬ発言もちらほら?

本誌■まず、現在の状況とリオン・舜編の見どころは?

伊崎■作業的には、最後のツメの部分をやっているところですね。見どころとしては、やはりリオンあたりのおぼちゃんぶりというか(笑)。

真鍋■コートとかよく見る普段着なんだけど、お金持ちに見せるのにだいぶ気を遣いましたね。

中谷■同じお金持ちでも、ジャッキーはどちらかというと、成り上がり的なところがあって、自分の力でそこまでなったというのがあるんですが、リオンは、生まれついて富豪の環境が用意されていた感じですよ。

本誌■今回のリオンと舜のCGの中には、見慣れない衣装もあるようですが、これが「3」に使われる予定は? 伊崎■それはまだないですね。そういう衣装関係とかは、今チーム内で募集してるところなので。キャラのイメージは崩さず、いろいろ新しいものを考えていますよ。特に変えそうなのはリオンで、今度はちゃんとした服を着せてあげようと思ってます(笑)。今の服を救命胴衣とか言う人もいます(笑)。あれはあれで当時の渋谷系の流行をアレンジした感じだったんですけどね……。

小島■「3」では、順のモデリングと

か、衣装とか、左右非対称な感じに凝って作るうちは思ってますよ。

本誌■残りの影丸とジェフリーあたりは、どんな感じに?

伊崎■モデリング自体は、だいぶできてますよ。影丸は素顔を作ってもらおうかどうか、今迷ってて、「3」にも流用できるようにするかもしれません。

中谷■ただ、ジェフリーはやりたいたくさんあって、鯨とか鯨とか、魚系のビジュアルをたくさん入れてやろうと思ってます。

本誌■最後のデュラルのイメージは固まってきましたか?

真鍋■デュラルは、他のキャラクターと絡ませるのが難しいので、単体でのカットが多くなるでしょうね。ただ、あのメタリック感は、エフェクト的にいろいろできそうなので、面白いと思いますよ。

伊崎■じつは「3」のデュラルでは、いろいろやろうとしてる演出ネタが出てまして、担当スタッフもかなり乗り気でやってるんですよ。デザイン的にもデュラルは、ちょっと変えるかもしれませんね。新キャラ2人も、もうだいぶできてますし……。まずはCGポートレートを見て、「3」をイメージしてほしいですね。

「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」リオン・舜編



「VF」世界では、ジャッキーやサラのフライング家と双璧をなす大富豪ラファール家。そんなラファール家での、リオンの超豪華な生活が描かれるのが今回の作品だ。冬の発売に合わせ、スノーボードやコート姿など、いつもの活発なリオンとは対照的な生活風景が描かれている。女の子ファンのハートを釘付け!

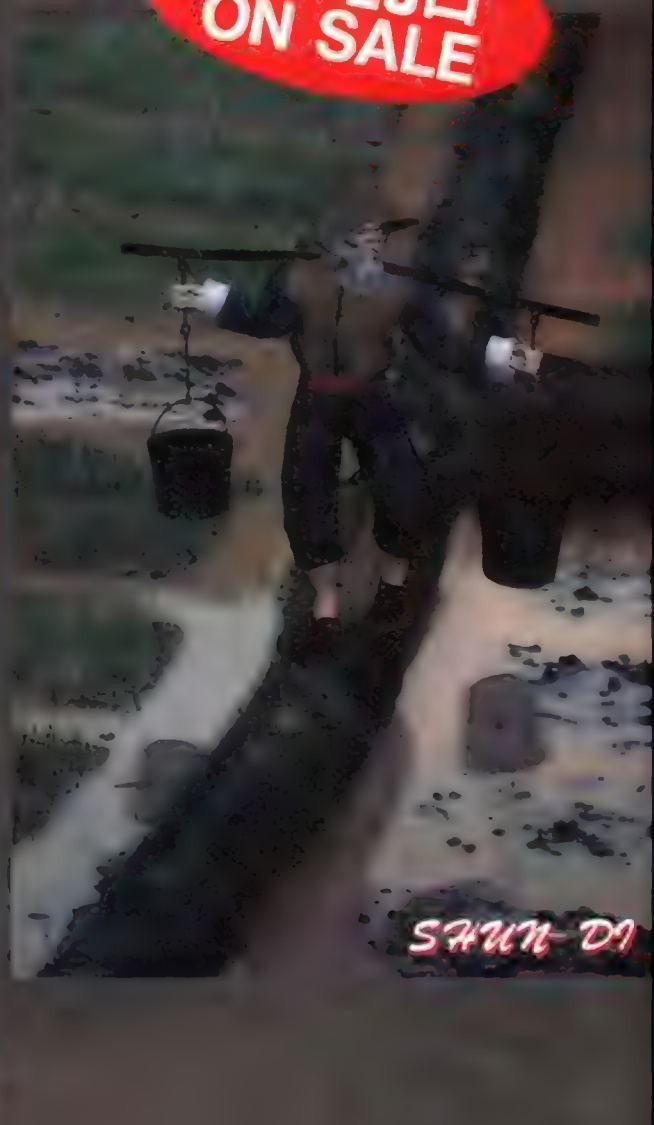


漢方医としての暮らし。日々の製作業。そして酔拳の修行……。リオンを造形物の中での生活の隅と例えるならば、自然の中でのありのままの生活風景を見せてくれるのが、この舜編だ。特に今回のリオンと舜編には「3」のステージの片鱗が見られるシーンも収録されているというから要注目。コミカルさもある1本だ。

1月26日
ON SALE



LION RAFAEL



SHUN-DI



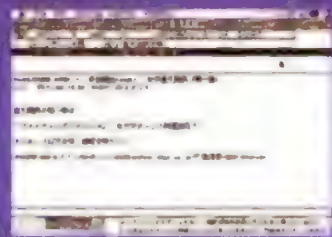
AM2研(秘)情報局

バーチャル サーフ
VIRTVIA SURF

バーチャファイター2 発売に沸く!

●「2月11日の秋葉原
大殺戮」騒がからする
に、本日は一番早く「V
アクト」都・中山(秋葉原)
「メックスサンオー」店で
8時30分(2階は角へ奥
へ)に参戦といつてに
「メックスサンオー」を
て、すごい先着でした
つも、それぞれお座
席(写真)録、ウメバ
「メックス」は値上げ
めて万歳の音頭取り
たれよでした。

●「うさぎなかにん」ハ、リョウ、ゾロ、ガキ



パイパーズ移殖の第一報は、じつはネマトと関係が深い。

しいです。早く移植決定してください。
もちろん「VF3」の情報もいろいろ早く
教えていただきたい。(千早射・宮路幸夫)
AM@研チーム、視察は海外出張に行
ったとき帰ってこないの……。まあ総経
理「も「ヒットしたゲームはすべてサタ
ーンに移植したい」と言ってますから、期
待大でしょう。ちなみに「VF3」情報は、
鈴木部長が「セタマカ」さんのインタビュ
ーでは、バツグンと書ってしまうことが多
いので、バツグン者は冷や冷やしなから
聞いてます。こちらも期待(?)ですね。
●GGボーレートシリーズや「VF」カレ
ンダ、かいつまんで入手できません。新信販
所とかないんですか? (石川剛・KAN)

AM2研■ヤカAM施設、テーマパークで
配布している「SEGA JACK」で、パー
チグッズの通販販売が盛ってますよ。

●アーケードの「デイトナUSA」などの
ハントルで「クイツ」という恐ろれるハ
ントルのしくみは、実際ににはできませ
るか？（大塚府・笹岡倫弘・19歳）

▲M&E研 ■あれはハントルの付け根にモニターが入っていて、ソフトウェアからの信号で動かしているんです。これ自体、1台10万円程度にするアーケードマシンだからこそできることで、家庭用ではちょっと難しいですね。

●とにかく「VF」グッズを完全収集しています。1シリーズ集めるのに5,000円~2万円はかかります。いかがです?・大塚 敬・わしはシェフリー・敬請!

AMGが研●究費を注ぎましたが、すごい
教ですね。アメリカでスタートレックや
ミッキーマウスの昔のグッズが、コレク
タースアイテムとして高値で取引されて
いるように、パーチャグッズも数年が経
かせるといい値たしてくると思いますよ
ちなみに現在「VF3」の各種人形の企画
も水面下で動いています。今度はブラス



こんなキーホルダーも将来すこい値がつくかも……？

2P体、計3体×1P、2Pで合計26体です
から望めるほうも大層ですね

●「フアイティングハイバース」のキャラは個性的ですが、ボツキャラとかあったら教えてください。(松本梨・黒木雄)

AMMの■キャラクターにはとても苦戦しました。ボツキャラもたくさんあって、中には「フッパ」とかいうキャラなんかもあったんですよ。



六本木のケイム大廈には、
メ氏もトキオ姿で居る。

今号の表紙

COMMENT

パッケージをアレンジしたアキラ

'95年最後の「サタマガ」の表紙は、おなじみAM2研有井伸孝氏制作の迫力あるアキラ。「サタマガ」創刊号では「バーチャファイター(1)」のアキラが巻頭を飾ったけど、今回はさらに「2」の決定版とも言えそうなアキラが登場だ。気になるコメントをAM2研からもらったぞ。「今回の表紙は、サターン版VF2のパッケージの3Dデータを

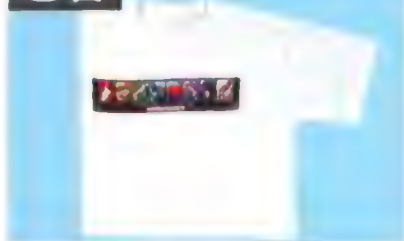
再構築したもので、あえて複数の他誌の表紙でもこの手法を使いました。このバブ展開作業は山中と共同で行い、なんと5誌を連動させるという初の試みに取り組んでみました。サターンマガジンさんの表紙は、他誌との差別化も考え、アキラ自身の持つ力強さを最大限に感じるような構成にしました。有井バージョンはこれが唯一です」

[illegible]

AM2研特別プレゼント

恒例のAM2研特別プレゼント。今回は非売品のTシャツの他、キーホルダーセットだ。これで一気に収集しちゃおう。

5名



【マインクラフトのイースターエッグ】前号で続
 編を続けたマインクラフトのイースターエッグ。前号の3
 話から、ファンの方はお楽しみください

1名



【バーチャルパイター】、【バーチャルパイター
の仲間たち】など、この大規模のプロジェクト
の一環として、各地に人々の目を惹きつけていく。

1名

[illegible]

ハガキ大募集!



採用者から抽選で
Tシャツ+αが当たるぞ!!

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に送すから、今後の作品(音楽を含む)への意見や要望も、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には、上の特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。

【AM2研Express Neo応募先】AM2研へのご意見、ご質問、イラストなどは、〒103 中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F セガサターンマガジン 編集部「AM2研Express Neo」まで送ってね。
また、プレゼントの応募先は同じ宛先で「1 プレゼント係」まで送ってください。

NEW RELEASE
TITLE CHECK!発売前
テストプレイセガサターン
ソフトレビュー

SEGA SATURN SOFT REVIEW

年末年始の気になる新作タイトルを一気にチェック/今回は「セガラリー」あり、「真・女神転生」ありと話題作も盛りだくさん。みんなはどれをチェックする?



このコーナーの使い方

このコーナーは、発売予定1ヵ月以内のサターン新作ソフトを対象に「お試しプレイ」を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の「参考意見」としてご覧ください。

発売予定ソフト (12月22日～1月26日)

REVIEW SECTS

Lady Users Group

女性ユーザーズ



●柳田理子
●青山ようこ
●出口かおり
●みにい小梅
●鈴木あつこ

新スタートレックでアンドロイドを演じるB・スパイナー氏と会う機会に恵まれた。ついに王子さまが…なーんて言っているうちに、また1つ年を取った。(梅田)

Game Mania Group

ハイローラーズ



●池袋サラ
●ロンドン小林
●居酒屋カゲ
●ガイア佐伯

超押忍。'95年の夏は俺の物じゃなかったようなので、新年の春あたりを制する予定。やはり愛車(自転車)での本州縦断兼グルメ紀行が俺イズムなのか!? (居酒屋)

Guest Game Writers

ゲストライターズ

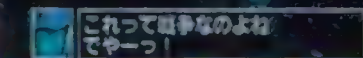


●TETSU
●リアル鈴木
●編島不二屋
●ジャムおじさん
●高坂亮一/他

年末の飲み会の会場が決まらん。どこに電話しても「その日はふさがってますねえ」の一言。世間はホントに年末なのだ実感している今日この頃ッス。(リアル)

機動戦士ガンダム

12月22日発売



使用サンプルの完成度 100% 難 7.33

- バンダイ
- 5,800円(全年齢推奨)
- SHT(シューティングアクション)
- 無限コンティニュー制
- 1人用

初代ガンダムのストーリーをベースに繰り広げられるシューティングアクション

アムロいきまーす!

ああ、なつかしの

「デモが長い!」って思っちゃうかもしれないけど、ガンダムに燃えた年代の人なら、絶対に楽しめるはず。操作は一見複雑だけど、実際に使うボタンは少ないからすぐに慣れますよん。肝心のゲーム部分は、まああのデキ、といったところでしょうか。アニメで見た武器なんかを自分で戦略を立てながら使えるのがうれしい、というカンジかな。どちらかといえば、アクション部分をクリアしたご褒美にデモが見られる系のゲーム。ファンにはたまらないものがあるけれど、そうじゃない人にはツライかも。(みにい)

7

新作ムービーだけでファンは買い?

PS版とは違って変わって、奥行きのある3Dシューティングになっているが、わりと定番の作りというか、可もなく不可もなくといった感じのシステムを採用している。だから難易度もそれほど高くはないので、幅広い層に受け入れられるはず。逆にムービーのほうは構図をそのままでもすべて新作というほど気合いが入りまくって、挿入のタイミングも絶妙。難易度も後半に向かって盛り上がり、いやがおうにもファンの心をくすぐるはずだ。ゲームとしてはやや甘い部分もあるが、ファンにはたまらんでしょ。必見ス。(佐伯)

7

ドムの頭を踏める喜び

ガンブラがジオラマの中を動き回る! ファンなら一度は夢見た願望を叶えてくれる、そんなゲームである。ステージの短さや、敵の攻撃の単調さに多少不満はあるものの、キャラのカットをふんだんに使用した会話シーンやストーリー上の演出などは、かなり良質。また、MSのアクションも素晴らしい忠実に再現されている。複雑に感じる操作系統も、全ボタンを使用しなくてもクリアできるのいい。だが、全ボタンを駆使し、「らしい動き」を再現できてこそ初めてこのゲームの本当の楽しさが味わえるはずだ。(リアル)

8

ゴジラ列島震撼一

12月22日発売



使用サンプルの完成度 95% 難 7.0

- セガ
- 5,800円(全年齢推奨)
- SLG(リアルタイムシミュレーション)
- バックアップ(3コ)
- 1人用●マウス対応

ゴジラでお馴染みの怪獣が盛りだくさんのシミュレーション。全15面+αを用意

人気怪獣勢揃い!

なんだか忙しいぞ

リアルタイムだから忙しいことこのうえない。ヘタすると5分もしないうちにゲームオーバーになっちゃう。もう少しスピードがゆっくりならユニット操作もあわずにすんだし、感情移入もできたらうに。またゲーム自体が速いもんだから会話画面もすごく長く感じる。また、せっかく3D仕立てなんだから怪獣達がアップで見れるような機能も欲しかった。画面のわりにはちょっと怪獣が小さいね。コマンドが多く操作に慣れるまではちょっとツライけど、うまくまとめあがって、ゴジラファンにはいいでしょう。(かおり)

7

自衛隊のふがいなさも再現

キャラクターを使ったゲームはヘボい、というのが俺の持論(?)だが、これはイケる! ゴジラ云々を抜きにしても、ゲームとして楽しいよ。肝心の映画のデータとかシネバックもマニアックだし、ファンなら買って損はないはず。ただ、重厚な雰囲気と凝った作りのわりには、ゲーム内容のあっさり感が気になる。ゴジラと怪獣の行動に表情がほしかったかもしれない。ビルだの戦車だのを壊しまくってだけじゃ、ちっとばかり飽きるのが早そうだ。でも自衛隊のふがいなさも忠実に再現されてて好感持てます。(居酒屋)

7

ゴジラ黙示録!?

長い間、日本の特撮映画を支えてきた「ゴジラ」に、「お疲れさまでした!!」と言って、首に花束をかけてあげるような作品(なんのこっちゃ)。リアルタイムで暴れまくるゴジラを防衛組織Gフォースの隊長として迎え撃つ!! といったシミュレーションゲームだ。あまりに有名な「大怪獣マーチ」が流れる中、ゴジラが街を破壊していく姿を見れば、ゴジラファンでなくても感涙の渦に身を任せるだろう。しかし、気になったのが各ユニットの操作性。シミュレーションの素人が扱うには、ちょっと難しいかな!? (タカ鈴木)

7

発売予定ソフト

ブラックファイアー

12月22日発売

使用サンプル
の完成度

100%

難

5.0

- ヴァージンインタラクティブ
- 5,800円(全年齢推奨)
- SHT(3Dシューティング)
- 無限コンティニュー制
- 1人用●アナログスティック対応

多彩な武器を使い分けろ
アメリカ生まれのフライトシ
ミュレーションシューティン
グ・ミッションは全部で12

真・女神転生 デビルサマナー

12月25日発売

使用サンプル
の完成度

100%

普

8.0

- アトラス
- 6,800円(全年齢推奨)
- RPG
- バックアップ(3コ)
- 1人用

悪魔との交渉がカギ
女神転生シリーズ最新作が動
システム搭載で登場。悪魔合
体かさらに鋭切になった

セガラリーチャンピオンシップ

12月29日発売

使用サンプル
の完成度

100%

難

9.33

- セガ
- 5,800円(全年齢推奨)
- RAC
- バックアップ(タイム記録他)
- 2人用●セガサターン専用

本格ラリーゲーム登場
アーケードで稼働中のラリー
レーシングゲームが登場。コ
ースターコースを用意

女性ユーザーズ

敵が多すぎるよう

シューティング初心者にはあまりに厳しいです。制限された弾数は少ないし、機体の操作は複雑だし、敵に照準合わせるのですら大変なんだもん。後ろから攻撃を受けるのも不本意だよ。ステージ自体も始めの説明のときしか全体が見れないから攻撃目標を探すのも大変。もう少しゲームらしく簡単でもいいのになあ。でも難易度を気にしないリアルなシューティングが好きな人はたまたまじゃないと思いますよ。種類の多い兵器や攻撃を受けるごとに操作系に異常が出るところなんか本物っぽくて燃えるんじゃないかな。(あつこ)

5

ハイローラーズ

撃って撃たれて気分爽快

DOS/Vの海外モノで流行しているフライトシミュレーターを、もうちょっとゲーム的にアレンジしたようなノリ。とにかくミサイルを撃ちまくれる爽快感は何物にもかえがたい。操作も本格的だけど、マニアじゃないと手がつけられないような難しさじゃない。いろんな面でのバランスが取れていて、すごく好きな部類のゲームです。ヘリフェチの俺の大満足って感じ。ただ、無機質な雰囲気と、嫌ってほど出てくる敵機の多さがダメな人はいるかも。いやー、楽しいわ。ヨダレたらしながら遊び狂ってみたい。(居酒屋)

8

ゲストライターズ

アナログスティックの操作感は

ポリゴンを使ったコクピットビューのヘリSHT。エアーwolfを彷彿とさせるOPムービーやミッション前の雰囲気タプリの説明など、その気にさせてくれる演出はいいのだが、とにかくにもムズすぎ。しかも、必ず撃破しなければならない敵と、ミサイルなどの弾がレーダー上では同じ「白い点」で表示されるので、もうお手上げ。ただ、オプションでBGMとSEの音声のボリュームをそれぞれ別個に調整できるところはグッド。なお、アナログスティックを使用すると、操作系の煩雑さも若干解消されるぞ。(高坂)

5

やっぱりメガテンはいいよね

じつは真メガテンのシリーズは最初のしかプレイしたことない私。メガテンの世界って独特の雰囲気があるよね。今回グラフィックがかなりパワーアップしているのにビジュアル面は文句なし。2D画面の移動時の操作性が気になるのが難かな。3D画面は同じ場所でも状況によってマップが変わったり、悪魔との会話も相手の性格によって変わったり細かい所でおもしろくなってるのいいね。仲魔のシステムが変わったのはメガテンユーザーには賛否両論だと思うけどシリーズのファンなら買いだよ。(あつこ)

8

やっと本格派が登場!

メガテンファンは、サターンでプレイできるだけ大喜びしてしまうのだろうが、そうでない(ファンではない)我が輩がプレイした感想は、「やっとサターンで本格的なRPGが出た」という感じだった。シナリオや敵との戦闘、会話がすこぶる楽しい。また、シリーズのウリである合体も、今までだと難解というイメージがあったものだが、初心者にもわかりやすいように合体表の表示やメッセージでの補足などでうまく解消されている。戦闘時の読み込みが若干気になったが、これくらいなら許容範囲かな。(元祖王様)

9

初心者にやさしいメガテン?

初心者にキビシイRPGとして有名だったメガテンシリーズだが、これはかなり親切になっている。悪魔との会話も楽しくなり、悪魔合体もよりパワーアップ。グラフィックも音楽もなかなか素晴らしい。でもねー、どーもメガテンらしくないんだよね。操作感覚、世界観、シナリオ展開などなど、あの独特の重苦しさがなくなっちゃってる。悪魔の絵の雰囲気も変わってるけど、これは好みが変われるところ。メガテンマニアな人は、外伝的な作品と思って遊べばそれなりに楽しめるはず。メガテン未経験者向けかな?(OLIX)

7

がんばれ! 真の王者・トヨタ

アーケードではシビアな内容の上、大きなステアリングに振り回されていた私だが、サターン版はEasy to controlと、若干マイルドに感じられ、好感を持った。既存の車モノよりも、より滑らかで不自然でない映像が展開されて、ウツトリ。ゲームとはいえ、ラリーなんだし、タイムだけではなく、いかに魅せる走りをするかという楽しみ方もあると思うが、そんな気持ちはあらゆる視点から走りを振り返ることのできるリプレイがフォロー。まるでTV中継を見てるような映像で、我々がトヨタの勇姿に胸が熱くなるぞ。(楠田)

8

ズリズリする感覚がたまらん

そりゃね、業務用と比べると違うところはあります。特にアーケード版を知る人なら、方向ボタンを使った操作入力にちょっぴり違和感を覚えることでしょう。が、しかし! いざサターン版をやり込んでみると、「シビアなカウンター操作」を要する「セガラリー」ならではの持ち味を見事に再現していることがわかるはず。「前輪をコーナー内側のグラベルにのせるとグリップが若干だけ良くなる……」なんて微かな感覚が味わえるドライブものって、現時点では多分コレだけ。とっつき易さも「本物」よりイッすよ。(ロン)

10

あらゆる面で最高のデキ!

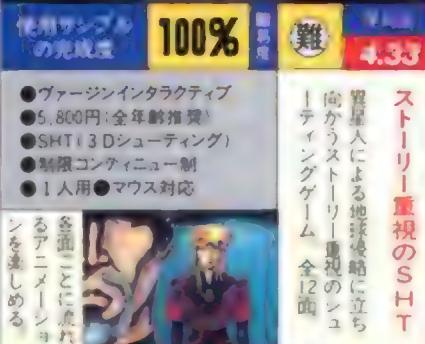
「デイトナUSA」の移植に不満を感じていた人も、まさかここまで満足いく完成度で、あの「セガラリー」が移植されてしまうとは思わなかっただろう。確かにアーケード版と相違点はあるが、アーケード版をやり込んだ俺にさえ完璧に思えるほどの完全移植……。車の挙動から操作感覚までアーケードそのまんま。さらに2P対戦やゴースト、タイムアタック、極めつけにストラトス……と、サターン版オリジナルフィーチャーも豊富に搭載され、もう文句のつけようがない。これは過去最高のレースゲームと断言する。(政綱)

10

発売予定ソフト

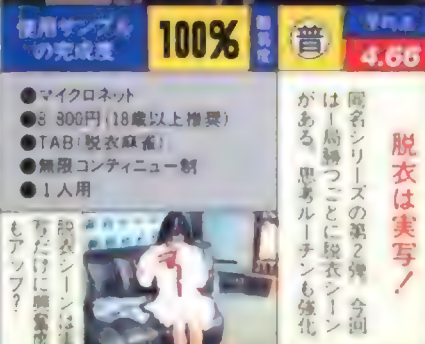
カオスコントロール

12月29日発売



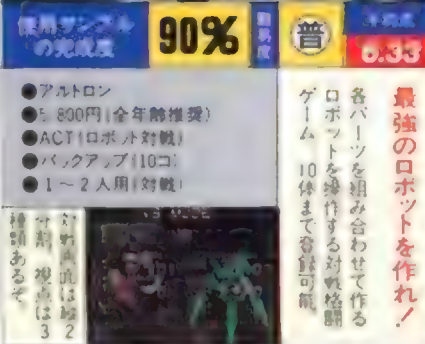
麻雀狂時代〜コギャル放浪後編〜

1月12日発売



ROBO-PIT

2月発売予定



女性ユーザーズ

シンプルすぎるのも……

いわゆるフツートの3Dシューティング。機体の動きやステージの背景も割とキレイだけど「これだ!」という盛り上がりがないのよね。ただ敵を撃っていただけで感じて。相手に攻撃を受けたのかわからないのもマイナス。いつのまにかゲージが減っているというのが嫌だな。場面が変わる時に入るムービーも戦闘機の飛行シーンが入るだけ。もう少しストーリーに感情移入させてほしいです。簡単な操作とシンプルな攻撃方法は初心者におススメ。ひたすら敵を撃つことに集中できるのは気持ちいいね。(あつこ)

5

これってイメクラかい?

前作よりは思考ルーチンがおりこうにはなったものの、なんで互いの時は千点とかで上がるくせにプレイヤー相手だと満貫、ハネ満で上がるのさ。まだグル攻撃は健在であったか。相変わらず目が回りそうなゲーム画面だし、標準にしてると誰が何を捨てたのかわからないのは困りもの。ポリゴン絵の女の子達が実物よりもかわいいのが救いかな(?)。コギャルのわりに脱ぎ方もセコいし、しかも今時オープンハートのネックレス、わははは!! ま、前作が気に入った方なら大文V/次はAVギャル編だといいいカンジ? (かおり)

6

カワイイのがイイね

自分でロボットを作れる、というのが、とにかく楽しい! キャラクターメイキングができるゲームっていうと、ハードなものが多かったけれど、キャラクターがかわいいからとっつきやすく感じちゃう。操作も簡単だから、初心者さんにもおススメできます。このテのゲームが苦手なワタシですが、これについては思っきりハマってしまいました。プレイフィールドにある障害物を利用して、かくれんぼしながら戦うのが楽しいかも。対戦も操作が簡単だけに燃えます! 接待ゲームとして使ってもいいかも。(みにい)

7

ハイローラース

昔のLDシューティングみたい

オープニングムービーは、流行りのポリゴンを使ったカッコ良さげな感じ……かと思ったのに、そこに登場するキャラクターはなんか子供が描いたような稚拙なタッチでなんかがっかり。でも、ここまではまだ笑えるから許せる。問題は、ムービーのたれ流しで進むゲーム部分。せめて「スターブレード」みたいに、敵だけポリゴン表示してバックのムービーと重ねるなどの処理がほしかった。各ステージも見せ場が少なく盛り上がり欠けるし、洋モノならではの美味さ(?)が十二分に味わえる佳作でっす。(ロン)

3

裸体を拝めるのはイイが

昔、俺の職業は雀荘の店員だった。いわゆるフリー雀荘ってやつだ。そこでお客さん相手(やく○含む)に打っていた俺にとって、こういう軟派な麻雀ソフトは今一つやる気になれない。俺も男だから女の裸を見るのは好きだけど、この程度の画質ならアダルトビデオを買った方が何倍もドキドキする。テンボも悪くて次の半荘開始までだるくてやる気がなくなる。あと、何点で和がってても最初に脱ぐのはネクタイだけなのは馬鹿にしてる。また、トップを取ってもご褒美なのは泣けるし、視点切り替えに意味があるの? (池サラ)

3

もっとアタマ使って戦え

各種パーツを組み合わせ、自分だけのロボットを造る……古典的なアイデアだけど、実際にやってみるとこれが結構面白い。「がんばれロボコン」で育った私にとっては(古い)、見た目にへボそうなロボットを造ることにこだわる、これだけで1時間は遊べました。ただ、そのロボで実際に他のロボと戦わせると、なぜかランク1位の相手にも楽勝。どうやら、まだCPUロボのアルゴリズムは未完成らしい。面白くなるかどうかは、正直このバランス次第だと思う。現時点では不明なので、とりあえず可能性も含めこの点で。(ロン)

6

ゲストライタース

一風変わった近未来SHT

いわゆるムービーSHTですが、舞台が東京や新宿とかなり評価も変わったはず。自機の操作が不要で、照準を合わせて攻撃するのが特徴なので、バーチャガン対応だったらかなりのお薦めになったかもしれません。その代わりマウス対応とのことなので、そっちだと軽快にプレイできるかも。アイテムを取りながら次々出現する敵を撃ち、最終的に宇宙空間を目指すのですが、シビアナ難易度で地球脱出とまでは行きませんでした。細かく設定された街や、バーチャル空間は、ハリウッドのSF作品のように美しいのですが……。 (綱島)

5

縮み縮みギャルはお肌の曲がり角

前作は半荘(1ゲーム)プレイ後にしか、脱衣を拝めなかったのが、今回1000点で脱いでくれるサービスの良さは歓迎します。捨て牌を見ながらプレイできるモードもあり、四人打ちの麻雀ゲームとしても十分楽しめます。しかし、初級では3人とししかプレイできないので、上級で4人目を選んだらこれかやめられない。7〜8巡でCOMにやられる。なんか納得できません。高い手作りをじっくりしたいのなら他を当たるべし。ギャルのレベルはまあまあですが、みんな似ている。せっかく脱衣する子が選べるのに……。 (綱島)

5

相手を叩きのめせ

男の子だったら、誰でも小さい時に怪獣とかミニカーを集めて、ぶついたりして遊んだよね。それがテレビモニタの中でできるんだから、技術の進歩に驚くとともに、想像力が乏しくなるんじゃないかと心配したりもします。いわゆる育てる楽しみもあるんでなかなかハマれるんですが、お目めパッチリのロボットは好みの分かれるところですね。フルオートで戦うモードが用意されていても良かったと思います。そうそう、女性型のロボットがいません。人間型のブラレス対戦ゲームへの期待を込めてこの点数。(綱島)

6



発売予定ソフト

必殺パチンココレクション

1月19日発売

使用サンプルの完成度 **95%** 難易度 **普** 平均値 **6.0**

- サンソフト
- 6,800円(全年齢推奨)
- SLG(パチンコシミュレーション)
- バックアップ(1コ)
- 1人用

出玉爆発、満員御礼? 実際には環境中の人気機種6台を収録したパチンコシミュレーション。拡大縮小機能付き。

女性ユーザーズ

釘調整させてよぉー!

現在稼働中の実機6種というんで楽しみにしてたんだけど、まさか4種までもがアレパチだとは思わなんだ! メーカーとのカラミもあるんだろうけど、初心者向きじゃないよねえ。あとデジパチが2台でしょ。権利モノや電役、ハネ物はまったく無視ですか。でも何が一番問題かって、攻略モードですら釘がいじれないことよね。せっかく勉強しようと思っても、「EASY」「HARD」じゃねえ。まだ店にあるってんで遠慮したの? でも納得いかない!! パチンコファンの心を掴むにやまだまだ研究の余地アリよ。(かおり)

5

ハイローラーズ

パチンコのゲームとして

まず、釘の打ち方で玉の流れがわかるまでパチンコにハマった人は要注意。こいつは1本1本の釘の状態を調整できないのだから。それ以外の台の再現性は〇。どちらかといえば、家で気軽にパチンコが打ちたいなあ、と軽く思っている人向き。流れてくるBGMはバーラーの雰囲気が出ている(個人的には好き)。開発版だからわからなかったけど打つ時刻によって出玉の傾向も違うのかな。射幸心をそれなりに煽るコンテストもあるし、やり続ける気にはなる。収録されている機種が好きならゲームとして楽しめるぞ。(元祖王様)

6

ゲストライターズ

パチンコ屋に行きたい!!

パチンコメーカーの大一と藤商事の実機台6機種をプレイできるパチンコソフト。見た目がハデで、初心者にもとつきやすいデジタル台だけでなく、熟練したパチンカーが好むアレパチがゲームでプレイできるというのが凄い!! 攻略モードの他に、今流行りのパソコンネットで出玉を争うといったモードもある。さらに4人打ち麻雀を楽しむことも可能!? でも、どのモードもイマイチ熱中できないのがね。フィーバーしても、とってもムナシイ。パチンカーをパチンコ屋さんに行かせなくするものでなくては。(タカ鈴木)

4

ガーディアンヒーローズ



1月26日発売

使用サンプルの完成度 **95%** 難易度 **普** 平均値 **8.0**

- セガ
- 5,800円(全年齢推奨)
- ACT(格闘アクション)
- バックアップ(1コ)
- 1~6人用(対戦・協力) ●タップ対応

キャラ入り乱れの格闘ACT 時には10体以上のキャラが入り乱れる格闘アクション。対戦可能キャラは45種類。

とりあえず1度やってみて!

横スクロールアクションって今イチねっという人にもオススメ。基本コマンドは初心者でも簡単に出来るし、上級者でも連続技を楽しめると思うよ。特殊攻撃も豊富だし、対戦もキャラは多いしお遊び要素が入っていて飽きないね。格闘ゲームに慣れてしまっていた私にはガードができるのがうれしいね。もう空中に投げつけた相手に技を叩き込む爽快感に病みつきになりそうです。会話の中の選択肢でステージが変わるから何度やってもストーリーが新鮮なもの。後半の難易度の高さも大目に見ちゃう。(あつこ)

8

爽快感重視でよろしい感じ

「ファイナルファイト」から始まる横スクロール格闘アクションを、今風にアレンジした作品。作り込みの良さはさすがトレジャー製で、適当に操作するだけでも多彩な技が繰り出せるし、魔法の演出なども凝っていて楽しい。6人で遊べる対戦モードも「見にくいかも」なんて言わず、皆で遊べるという強引さを買いました。難を言えば、対戦モードはともかく、ストーリーモードは3ラインシステムの必要性を感じないってことか。剣と魔法というありがちなシナリオ展開やオープニングも好みが分かれるところ。(ロン)

8

サービス満点の1点

まずはストーリーモードで、殴り系アクションと格闘ゲーム、そしてRPG要素の3つを絶妙に融合させつつも、アンデッドという救済キャラの設定などに、ゲーム作りのうまさを感じるね。本格的な多人数プレイが楽しめる対戦モードもよく練られている。空中での立ち直りやオート防御といった、一見目立たないけど融通のきく各システムのおかげで、テンポが途切れることなく闘えるのも気持ちいいね。メモリの関係でキャラがやや小さめなのは残念だけど、トレジャーならではの持ち味が発揮された1作だ。(ジャム)

8

サ・ホード



1月26日発売

使用サンプルの完成度 **95%** 難易度 **難** 平均値 **6.66**

- BMGビクター
- 5,800円(全年齢推奨)
- SLG
- 無限コンテンツニュー制
- 1人用

油断すると食われるぞ! ホードから村を守り、発展させるアクションシミュレーション。ホードは8種類存在。

牛のしっぽに愛を見た

あまりにおマヌケなオープニングにあっけにとられたけど、プレイするうちにわかってきた。要は主人公のバカさ加減。ひいてはゲーム自体わかりやすいってすばらしい、ということが。苗を植え牛を買い、ホードがきたらぶった切って村を守る。これだけで村が成長していくという単純明快さは、律儀な日本人にはなかなか考えつかないアイデアね。操作系も単純だし、頭を使わずに楽しめるいいゲームです。何より牛ノすげーリアルで反芻までしている。こういうところにこだわるのが海外ゲーのいいところ。(かおり)

7

牛さんはカワイイけどね

見た目は牧歌的な「パワーモンガー」。ゲーム内容は1ターンごとに襲いかかるホードとかいう鬼を、自分の村から守るのが目的……なのだが、ターンが進むごとに自分の意志とは関係なく無秩序に村がどんどん発展するため、自分なりに考えた攻略が実践できないもどかしさがある。結局のところ、水壩や落とし穴で効率よくホードを減らし、後は残党を剣で倒す、この繰り返しで何とかなる大味なゲームとみたがどうか。ま、私は8種類いるホードのうち3種類しか見てないので、実際はもっと奥が深いのかもしれない。(ロン)

6

たあす引けてえ〜(笑)


バ○なことをマジになってやるセンスと、適度なゲーム性。バ○ゲーとしては及第点をあげられる。まあ、操作性が悪かったり、マップ表示に時間がかかるが。古えの迷作(?)「ランバート」というゲームがあったが、あれからバズル性をなくし、シミュレーション性とアクション性を加えたという感じ。海外のゲームだけに、少々バランスの悪さは感じるが、慣れてくると忙しさが楽しく感じられるから不思議だ。ただ、この忙しさが良い、というゲームかどうかは考えものだが。万人向けじゃないのは確か。(TETSU)

7

発売予定ソフト

松方弘樹のワールドフィッシング

1月26日発売



100% 普 7.0

●メディアクエスト
●\$ 800円(全年齢対象)
●SLG(フィッシングシミュレーション)
●バックアップ(3コ)
●1人用

松方弘樹が自ら指導するフィッシングSLG、バスモードとトロリーリンクモードを用意

MODE SELECT

各々5種類のモードで細かく指導する

女性ユーザーズ

キムタクならもったいいのに

最近の釣りブームに便乗してまたまた釣りゲームが登場。でもこれはまったくのド素人でもわかるように用語説明もしっかりついていたり、なかなか親切設計で好感が持てます。ビギナーモードでプレイすれば松方弘樹が細かくアドバイスをくれるしね。操作もゲームの域から出ていないものの、わりと実践ライクで楽しめます。トーナメントともなるとかなり難しくなるけど、このテの初心者にはうってつけのゲームでしょう。実写取り込みもまずまずキレイだし、アシストの娘も顔よしスタイルよしでグッドグッドノ(かおり)

7

ハイローラーズ

釣り番組の臨場感山盛り

初心者向け釣り番組を見ているかのような展開のゲームですな。用語なんか松方弘樹が非常にわかりやすく解説してるし、グラフィックもきれい。ビルフィッシュとブラックバス釣り、2種類のゲームが入ってるところも魅力の1つでしょうか。でも、よく見るとどっちも元は同じシステムなんだよね。だから、バスフィッシングのルアーをポイントへ投入する部分がおざなりになっちゃって……。いままでの釣りゲームのいいところを抜き出しつつ、オリジナリティは大事にしています。ビルフィッシュも熱いぜノ(居酒屋)

7

ゲストライターズ

遠山の金さんと釣り!?

ゲームというよりTV東京の番組を見てるみたいだ(にしちゃキャストが豪華!?)。釣りゲームとしてのデキはそこそこ。若干の知識を持っていればかなり遊べる。操作とムービーがシンクロするのもなかなか気持ちいい。2種類あるタックルの性質の違いもちゃんと再現されているのには感心する。それにしても、どっちの釣りも外道ばかりでなかなかメインの獲物がかからないのがイラつくなあ。また、買うユーザーは大人が多いだろうから、アシスタントの女の子のサービスがもう少しあってもいいのでは?(TETSU)

7

サイベリア

1月26日発売



80% 難 6.0

●インタープレイ/EAV
●\$ 5,500円(全年齢対象)
●ACT(アクションアドベンチャー)
●無限コンティニュー制
●1人用

主人公がテロリスト集団「サ・カール」の秘密をあばいていくアクションアドベンチャー

各所に隠された謎を解き明かす

キスシーンもあるのよ(笑)

う……た、たしかに次世代機(もう死語)らしいゲームで、やけにリアルな映像なのです。なのにノ動きが妙にぎこちない。一昔前のSF映画に出てくるサイボーグのような。そしてノ登場人物の顔がコワイ。まずはこれが受け入れられるかどうかかな。長時間見るものだから案外重要でしょう。で、肝心のゲームにはSHTやADVの要素が入っているんですが、なんとなくLDゲームっぽい。ちょっと操作を間違えるとすぐに死んじゃう。ちなみに私は数分後に死にました。でも直前からやり直せるから安心してね。(ようこ)

6

がんばれ海外作品!

やっぱりというか、海外モノは不親切というのを改めて思わされた。何の警告もなしに序盤から自分の分身である主人公が、油で滑って死んだり、謎の液体にさわっただけであっけなくゲームオーバーになるなんて、ゲームのおもしろさを実感する前にプレイ意欲が半減してしまう。海外ゲームをやりこんでいて、こういうものなんだと納得できる人、時間を持て余している人にはオススメか。CGの見せ方はよくやっていると感心させられるが、肝心のゲームとしての完成度はどうしても首をひねってしまうぞ。(元祖王様)

5


ハードボイルドアドベンチャー

スムーズな操作感が特筆のアドベンチャーゲーム。次々と起きるイベントにはリアルタイムで対処しないと、ゲームオーバーになってしまいます。けれども理不尽なトラップは少ないので、なかなかの秀作といったところ。攻略本が作れるほどの内容が、この価格で提供されるのが嬉しいですね。いわゆる海外パソコンのアドベンチャーや、RPGが好きなら、文句なしに楽しめると思います。要所要所で自動セーブされるので、毎日少しずつプレイできるのもありがたい。本格シューティングやパズル面もあって楽しめます。(綱島)

7

DEATH MASK

1月26日発売



80% 難 6.0

●バンタン電脳工場
●\$ 800円(18歳以上推奨・3枚組)
●ADV(ミステリーアドベンチャー)
●無限コンティニュー制
●1人用

敵の顔にされてしまった主人公が、3枚組の謎を解き明かすミステリーアドベンチャー

忍耐強く根気がある人へ

1度目のプレイは始まって10秒でゲームオーバー。先を知らないと全然進めない難しさ。その上リアルタイムとはいえ入力できる時間があまりに短くて考える暇もない。こういうゲームは考えながら進めるものじゃないのかなあ。でも先がわかってしまったら緊張感も減ってしまうし、楽しみ方の難しいゲームね。でもすべてが自分の視点で動くゲームって言うのは個人的に好きなので映画を実際に体験している感覚は楽しいです。ストーリーも凝っているのこのテの話とアドベンチャーものが好きな人はどうぞ。(あつこ)

6

意地悪さがなければねえ

俺の憧れる、近未来チックで荒廃ぎみな世界が舞台のインタラクティブムービー。いやー、マネーパワー大爆発げな、濃いめの映像と内容は「ブレードランナー」が好きな人ならハマるでしょ。内容は間違いなくハイレベル。でも、次の行動の答えを知ってないと即死、操作を誤ったら地獄行きっていう意地悪なシステムは何ともやりきれん。謎解き自体は難しくないけど、やっぱり何度も死ぬんだよね。かんじんの物語よりも、ゲームオーバーになった悔しさのほうが印象に残る。サクサク進めたら、楽しいのに。(居酒屋)

7

テ、テンポがっ……

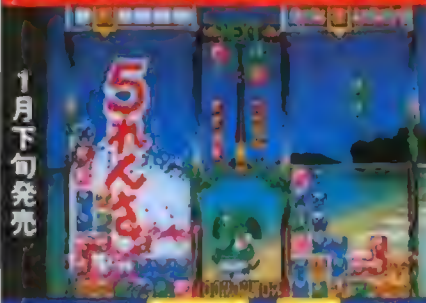
ゲームの作りはデジタルノベルですな。でも、文章を読んでいくのではなく、すべてビジュアルで表現されているところがおもしろい。ところが、これがアダになってテンポがすごく悪いんだよね。趣向はいいだけにちと残念。それに、すぐゲームオーバーになってしまうのも考えものの。コンティニューすれば、直前の場面からスタートするけれど、ゲームのテンポが悪いだけに同じシーンもう一度みせられるのはね……。ストーリーや設定は、とてもおもしろいのに、損をしているな。もったいないッス。(グノール)

5

発売予定ソフト

でろ〜んでろでろ

1月下旬発売

使用サンプルの完成度 **90%** 普 **6.33**

- デクモ
- 5,800円(全年齢対象)
- PUZ(落ちものパズル)
- 無限コンティニュー制
- 1人~2人用(対戦)



5色のでろを並べる落ちものパズル。でろーんと伸びた腕で連鎖が起きる!

女性ユーザース

狙いすぎかな?

いわゆる「落ちもの」ゲームなんだけど、なかなかイケますよ。同じ色のブロックを4つ並べると消すことができる、とルールは簡単なんだけど連鎖を作るのが難しいんだよね。慣れるまでは、連鎖ができにくくて「なあんだ」と思うかもしれないけれど、やり込むと結構ハマるんじゃないかな? 対戦相手のCPUキャラも、ひとくせもふたくせもあって面白いかも。全体的にただようB級映画のような、なんともいえない雰囲気が入りました。とりあえず、ヒマ潰しに最適。摩天楼モードの覇者をめざせ。(みにい)

6

ハイローラース

結構イケるよ、これ!

最近、落ちモノパズルが氾濫しているので少々食傷気味だった我が輩だが、これは久々に好感がもてた。ゲーム中に流れるBGMやSEが妙にシュールで笑わせてくれる。しかも、法則を知らないでプレイしても、お手軽に連鎖が作れてしまうのでパズル嫌いにもオススメできる。しかし、コンピュータとの対戦は難易度が急に上がるなど、バランスがいまいひとつのところが気になった。また、序盤に速攻で連鎖を作ると、コンピュータが勝手に自滅してしまうことも多々ある。でも対人戦は結構楽しめるぞ。(元祖王様)

7

ゲストライタース

気持ちいいけどキレがない

ぶよから発展したと考えていいパズルだが、あまりにもでろ同士の接触がありすぎて組み方を考えづらいんだよね。気がつく、計算外の連鎖ができてしまい勝手に消えてしまうのだ。フィーリング連鎖は気持ちいいが、これでは対戦ゲームとしては完成度が高いとはいえない。ま、もともとアーケードのものだから、このコンセプトもわからないわけではないがね。また、摩天楼モードはスゴいセンスだが、半分の高さでもいいんじゃない? 連鎖の勢いはものすごいので、それを楽しむ人にはおすすめする。(TETSU)

6

プロ麻雀 極S

1月12日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 普 **7.66**

- アテナ
- 5,800円(全年齢対象)
- TAB(麻雀ゲーム)
- バックアップ(2コ)
- 1人用●タップ対応



超硬派麻雀ソフト登場
イカサマ・インチキなしの本格的麻雀ソフト。分析対局で自分の打ち筋も研究できる。

腕を上げるには一番ね

プロの雀士が相手だけに硬派で緊張感ある麻雀ゲーム。間違ってもグルでプレイヤーを攻めてくることはないし、配牌もインチキくさはまったくない。思考ルーチンもプレイした限りでは既存の麻雀ゲームとは違っていかにも実践っぽい感じ。リーチなんてかけられるとアツいアツい。またクイズモードでは、どの牌を切るべきかをしっかり勉強できたりと、腕を鍛えるのにも十分。外見の派手さもなく画面もオーソドックスだけど、本当に麻雀を覚えたい、楽しみたい方にはうってつけのゲームだと思うな。(かおり)

7

硬派が泣けるほどイイ

こういうソフト欲しかったんだよね。俺みたいに硬派な麻雀をやりたい人には絶対買いの一本。いろんなメニューがあって特に分析対局は和了率や上がり点の分布など自分の対局データが見られる。思わず「高い手を狙いすぎか」とかワザと考える振りしてみたりして結構楽しい。他にも雀力クイズとかいうのがマジでハマる。単体でも1本のクイズソフトとして売れそうな感じ。プロの先生方との対戦も雀士気分だ。画面も美しい切り替えもスムーズ、思考も十分でこのリーズナブルなお値段。俺は買うよ。(池サラ)

9

遊び気分じゃ勝てない

サタンの麻雀といえば、「脱衣」と思われがちだが、これは硬派な麻雀。ゲームとはいえ、プロの雀士と打てるのがワリ。そのためか、打ちスジが妙にカタクアガりにくい。脱衣系の軟派な麻雀ゲームと同じ感覚でやろうものなら、痛い目を見ます。しかも相手はプロの面々。みんなバリバリアガります。なんか自分はノケモノにされた気分で、半荘が進む……。まあ初心者無用ということなのだろうが、ちょっとは腕に自信のあった自分もお手上げでした。楽しむというよりは、強くなりたいう人向けの1本ですね。(グババ)

7

編集部総評

「セガラリー」に「メガテン」「ガンダム」「ガーディアン」そして未着ながら1月26日に出る「ストZERO」と、今回は話題作が満載。年末年始も狙い買いだ!

VF2後も財布を開ける暇はなし。ガンダムとメガテンはファン必携だし、ガーディアン可愛いし、ラリちゃん飽きないし…お金えーノ(ようこ)

海外モノにメロメロの輩は「ブラックファイアー」と「デスマスク」をチェック。国内モノは「セガラリー」に「ゴジラ」でパッチグー(死語)。(居酒屋)

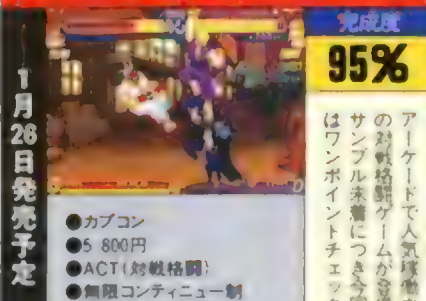
目立つものと目立たないものに差がありそうな今回だが、じつはどれもレベルが高いのがうれしいね。平均8点以上は必携だぞ。(ジャム)

新着ソフトチェック!!

年末年始をはさむ合併号なので、サンプルのほうもギリギリまでかかった各タイトル。残念ながら最後まで未着だったソフトは、プレイ経験レビューがひとことチェックだノ

ストリートファイターZERO

1月26日発売予定

完成度 **95%**

- カプコン
- 5,800円
- ACT(対戦格闘)
- 無限コンティニュー制
- 1~2人用(対戦)

アーケードで人気稼働中の対戦格闘ゲームが家庭用サンプリングにつきやんはワンポイントチェック

タイトル発表から発売まで半年もかかっていないこと、移植度もほぼ完全と言って差し支えないこと、初心者でもZEROのシステムを体得できるトレーニングモードなどオリジナル要素があること、そしてゲーセンでいまだに稼働中であることetc…。これだけのプラス要素の揃った作品は珍しい。もちろん、業務用をやりたい人にとっては細かな気になる点もあるだろうが、家庭用ということを考えれば納得できるはず。ぜひスティックで本格的にプレイしてほしい。(カプコン担当編)

天地無用! 魅魔温泉 湯けむりの旅

1月下旬発売予定

完成度 **90%**

- ユーメディア
- 8,900円(18歳以上推奨)
- ADベンチャーゲームシリーズ
- バックアップ(2コ)
- 1人用(2枚組)

アレビ、ビデオで大量収録したキャラがオリジナルアドベンチャーゲームで大暴れ! 声優陣も豪華

「天地無用!」は今までもパソコン、PCエンジン、スーパーファミコン版とゲーム化されてきたが、今回のサターン版は完全オリジナルストーリーのアドベンチャーゲームとして登場する。お約束のオリジナルキャラや、ちょっぴりHな画面(舞台は温泉)ももちろんあるぞ。また、ストーリーを進めていく中で分岐点があり、選択したルートや会話で展開が変化する。それに伴って、エンディングは複数用意され、繰り返しプレイができる作りになっているぞ。(元祖王様)



AZUMA: 東 祥高 (あずま よしたか) 1947年 奈良県生まれ これまでに10余枚のアルバムを発表、「日本」をイメージさせる品格の高い音楽が評価され、NHK「国宝の旅」のBGMや神社仏閣、博覧会や記念行事、式典の音楽プロデュースなどを主に行ってきたが、「パンツァードラグーン (SS)」以後「東京タンジョン (PS)」など、ゲーム音楽も手がけるようになった。最近D-RAMという独自のユニットも結成。既存のゲーム音楽の型にとらわれることなく、若いアーティストやクラブシーンで活躍する人々との交流をはかるなど、精力的な活動を展開している。

AZUMA

編集部 (以後編): AZUMAさんは「パンツァードラグーン」を手がけられて以来、ゲーム音楽でもご活躍ですが今回のようなアルバムを出した経緯など教えてください。

AZUMA: パンツァー以来、自分なりにゲームをのぞき込むようになりましたが、やはり僕はゲームをすること自体より、音楽に関心がいきますね。

何種類かのアーケードゲームを楽しんでいるうちに、いろんな欲求が出てきたんです。今回取り上げたゲームはかなり以前のゲーム

で音が少ないでしょ、それにストリングスをかぶせてたりしているうちに、原曲とは違う良さを創っていくことはできないかなと。

僕たちD-RAMにとっては非常に自信のあるできです。原曲の良さが出て、なおかつD-RAMらしいアプローチもなされている。装いを変えた音楽を耳にしながらゲームをすると、ゲームがまた違った感じがしてくるんですよ。それを体験してもらうことが聴いてくれる人に対してのプレゼンテーションです。

編: 何曲かおおまかに解説していただけますか?

ITOH: 「パワードリフト」は派手にいかせてもらいました。

AZUMA: これは3回くらいやり直したんだよね。

ITOH: 最初は地味な感じで、カラオケみたいになっちゃって (笑)。もう思いっきり変えましたね。ディレイばんばんで、なかなかアンビエントな感じになりました。

AZUMA: 「ファンタジーゾーン」はかなり苦労しました。クラブ系のアプローチが難しいんですよ。

ITOH: メッチャクチャ明るくてこれぞゲームノって感じのイメージでしょ。速くするとメタルみたいになっちゃう。結局ジャングルっぽい感じプラステクノっぽいベースでゴリ押ししましたね。

AZUMA: どの曲にも言えることなんですけど、どれか1つの音に体を預ければそのまま流れていくような作りなんです。メロディーラインは変わってないんですけど、間合いを変えたりイントロで遊んだり。

AZUMA: 「ギャラクシーフォー

D-RAM

Creator's
Bank 2
ゲームを彩る人々 vol. 2



ス」は完全なクラブリミックスの
アプローチです。実際クラブで流
してもなんら違和感ないでしょう。

編：このようなアレンジCDはこの
後も出される予定はありますか？

AZUMA：「原曲は良かったなあ」
と思っている人に、それよりもい
いと思わせるものが作れるかど
うかですね。イイと思われている
ものを触るのは危険なんですよ。
まさに挑戦です。これを聴いて
いただいて「なんだあ」って言わ
れたら2度としません。ゲームの音
楽そのものをもしかしたら考えま

す。でも「いいじゃないか」って
言われたら、もっといろんな表現
を聴かせたいですね。やはりセレ
クションってシリーズは続けてい
こうと思っていますから。

編：D-RAMはいろんなユニット
になるそうですが、今回お2人の
分担はどのように？

AZUMA：ITOHくんだけ、僕だ
け、あとは彼がやったものを僕が
全然違うものにしたりとか（笑）。

編：お2人は師弟関係ですが？

ITOH：先輩後輩です。AZUMAさ
んは、音楽的にすごい厳しい方

ですけど、尊敬していますよ。今回も
アイデアを投げかけてもらいました。
それがなかったらこんなイデキに
はならなかったと思う。反面、自分
の技量のなさを感じました。「勉強
せにやっ／」で痛感しましたよ。

編：1番の推薦曲は？

ITOH：「スーパーハングオン」と
「エイリアンストーム」かな。渋い
し、つながりがイイですよ、「パ
ワードリフト」からの流れがね。

編：最後に読者の方にメッセージ
をお願いします。

AZUMA：やれるだけのことはや

りました。原曲と比べても、どう
聴いてくださってもいいんです、
とにかく楽しんで聴いて下されば。

ITOH：ホントにその曲が好きで
死ぬほど聴く、ということが誰で
もあると思うんですけど、この
CDも何度も聴いて楽しんでもら
えれば本当に嬉しいですね。楽し
めない人は手紙送って下さい。「こ
んなんちゃうでー／」って（笑）。

AZUMA：最後にこれを聴いても
う一度ゲームとドッキングさせたイ
メージを楽しんでもらう時そばに
これがあったらいいなと思います。

ITOH

ITOH：井草誠介（いとう せいすけ）1966年 広島県生まれ 高校時
代に音楽に興味を持ち、大学入学と同時にバンド活動を始める。ソニー、
ビクターなどいくつかのレコード会社のオーディションに入賞、FM番組
でオムニバスレコードを発売するなどの経歴を経て、某ゲーム会社に入
社。以後、サウンド担当としてNEO・GEOXプレイステーションなどの作
品制作に関わった。しかし、サラリーマン的な音楽活動に飽きたらず、
新たな展開を求めて「D-RAM」に参加。今回の専任としてのユニットをき
っかけにいろんな方面にチャレンジし、勉強を積み予定。



NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

次世代裏技リーグ

32 X-MEN CHILDREN OF THE ATOM ●カプコン

豪鬼使用コマンド

bit級 愛知県・田口荘介・16歳

まずグループバトル以外のキャラクター選択画面を表示させる。次に、カーソル(1P側)をスパイラルに合わせて1秒以上待ち、その後左、左、左、右、上、右、右の順に押してカーソルを動かす。そして最後にシルバーサムライに合わせて、1秒以上待ってから弱キック、強キック、強パンチのボタンを同時に押すと、豪鬼が使用可能になる。2P側で豪鬼を使いたい場合は、最初にカーソルをストームに合わせて1秒以上待ち、その後右、下、左、左、

左、左、下、右の順に押してカーソルを動かし、最後にスパイラルに合わせて1秒以上待ち、同様に3つのボタンを同時に押すこと。



64 X-MEN CHILDREN OF THE ATOM ●カプコン

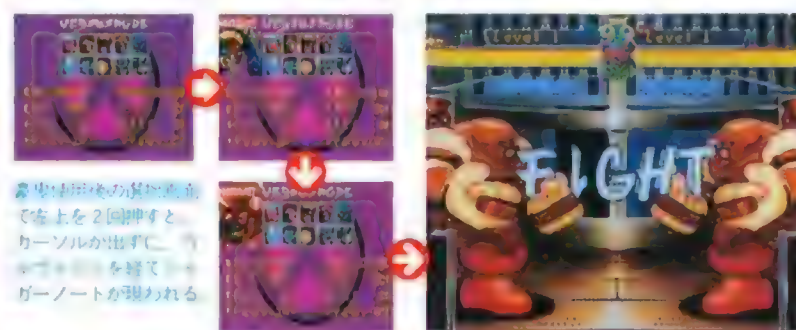
ジャガーノートで対戦

bit級 大阪府・ミケーネ・20歳

VSモードで豪鬼を使って対戦した後、コンティニューを選んでキャラクター選択画面に戻る。

そして豪鬼を使っていた側のコントローラーで、方向ボタンの左上を

2回押すと、うまくいけばカーソルが表示されないままで、ジャガーノートが選べる。カーソルが現われてしまった場合は失敗なので、再び豪鬼を使ってやり直すこと。



32 ギャラクシーファイト ●サンソフト

ボスキャラクター使用コマンド

bit級 茨城県・伊庭亨・22歳

まずモード選択画面で、カーソルをVSモードに合わせる。そして、1P側と2P側のコントローラーのL、R、Yボタンを押さえた後、そのまま1P側のスタートボタンを押す。

すると、VSモードに限り、フェルデン、ローウェ、ボナスくん、ヤコブの4キャラクターが使用可能になるのだ。



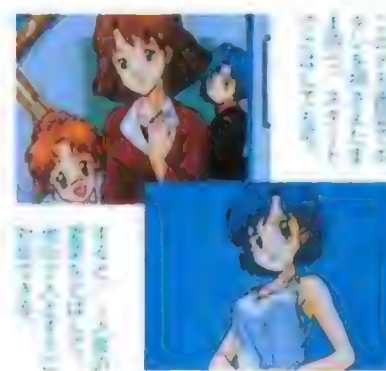
32 スーパーリアル麻雀グラフィティ ●セガサターン

「P.V.」で対局相手を選択

bit級 栃木県・坂下ED・21歳

「P.V.」でゲームをスタートしたら、最初のデモが表示されている時にY+Zボタンを押さえて、対局が始まるまで待つ。

すると、いきなり2人目の悠から対局することができる。また、同じ要領でL+Xボタンを押さえたままスタートすると、すぐに3人目の香織と対局できる。



裏技大募集

- 次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード(サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど)の裏技を募集しています。
- ハガキの裏(封書可)に、ソフト名、機種、

裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。

- 同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

64ビット級	サターンソフト2本&図書券5,000円分
32ビット級	サターンソフト1本&図書券3,000円分
16ビット級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8ビット級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

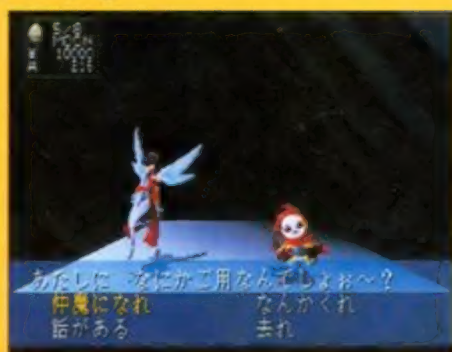
あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株
「セガサターンマガジン」編集部 「次世代裏技リーグ」係まで

1 セガサターン対応ソフト

●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年1月25日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。



2 「THE KING OF FIGHTES '95」カレンダー

●3名 非売品/提供 SNK

お店では売っていない貴重なKOFカレンダー。隣の人が「京サマア」と叫んでいます。

3 「真・女神転生」ポスター

●3名 非売品/提供 アトラス

冬休み、おコタの友はメガテンで決まりだね。寝不足注意。



4 「THE KING OF THE SPIRITS」ソフト●3名

提供 アトラス

日頃ガマンしている人、これなら点数も命も心配無用!



Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募し

てください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは1月25日(当日消印有効)、発表は本誌2月22日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)

5 「パズルボブル」音楽CD

●3名 提供 サイトロン

4種類のゲームミュージックが詰まった、楽しい1枚。



6 特製伝言クリップ

●6名

非売品/提供 VING

オフィスでは1人に1個あると便利だぞ。部屋のドアにつけるもよし。



12月号読者プレゼント当選者

①お好みセガサターンソフト(20名)

東京都・増澤崇、神奈川県・石井由紀子、東京都・土方雄一郎、福岡県・石田晋也、兵庫県・笹部知愛、青森県・相沢和、埼玉県・大杉智子、千葉県・田町宏一、石川県・渡辺秀治、愛知県・秋庭卓雄、神奈川県・重森晴之、島根県・大河内充、山口県・飯沢卓雄、大分県・荘司哲之、京都府・羽田重朗、宮城県・笹塚誠司、東京都・仲西田勝人、富山県・成田祐子、栃木県・小宮山俊、岡山県・牧野正和

②「天地無用ノ」ソフト(3名)

和歌山県・城田弘泰、兵庫県・中野恵一、福島県・千野英敏

③SNKカードホルダー&ドライラス外伝クリアケース(10名)

千葉県・伊藤圭輔、神奈川県・松尾直樹、埼玉県・久保田洋平

大阪府・馬越竜也、千葉県・宇野秀和、滋賀県・大木雅、神奈川県・佐伯ちゆ、香川県・服部輝樹、長野県・石塚深雪、大阪府・木村哲

③アニメ版「バーチャファイター」ポスター(10名)

東京都・染谷正人、静岡県・仁藤裕二郎、長野県・阿部美紀、愛知県・伊藤公一、神奈川県・橋本秋子、長野県・村田真敏、埼玉県・白石貴之、千葉県・佐藤有紀、東京都・中畠正義、群馬県・鈴木淳

④「ストリートファイターRBOF」テレカ(3名)

東京都・長浜篤忠、長崎県・高木史幸、岩手県・三池栄治

⑤「将棋まつり」のぼり&テレカセット(3名)

茨城県・佐佐木浩大、静岡県・寺崎宏、広島県・瀧瀬秀徳

⑥「ぶよぶよ通」&「魔界物語A」ポスター(5名)

群馬県・浜田達哉、東京都・武井通浩、千葉県・五月女智昭、神奈川県・杉崎正美、大分県・斎藤敏



サターンは若者だけのハードにあらず。公文をやって強くなれ!

7 「AI将棋」ソフト●3名

提供 ソフトバンク

INFORMATION

'95年はセガサターンの飛躍の年といった感で無事終わりをづけ、いよいよ新年を迎える。サタマガ編集部も年末年始はちょっと一息。というわけで今号は、12月22日・1月26日の合併号。1月26日発売の次号では、'96年のNEWタイトルが大集結! ご期待ください。

セガサターンマガジン2月9日号は 1月26日発売です

本誌の内容に関する
お問い合わせは

03-5642-8185

平日の午後4時から6時まで ※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

STAFF

編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨/編集 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 黒谷慶大 砂金雅彦/編集協力 政綱大介 山田朋一(ヘッドルーム) 稲元徹也(ターニングポイント) 浅川直樹(山猫株式会社)/アシスタント 小菅 誠 北山貴代/ライター 折原 光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 渋谷洋一 柳田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 杉本雅司 鈴木敦子 森 聖一郎 篠田 聡 香月貴彦 柴山道久/レイアウト 渡辺 縁 村田雅英 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 山口浩司 しのらんど 藤瀬典夫 藤澤久美子(スタジオ・ビー・フォー) 白勢房枝(都庵邸) 吉田正人 杉田デザインオフィス WASH/フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 田中修一 佐々塚啓介/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子/Special Thanks MEGA FORCE(France)/写植 ケイズグラフィック 大洋プロ エストール/校正 フィールドアップ/印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿と(方法は自由)履歴書を編集部にお送りく

ださい(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

本日

100

やったー! やったー!
ありがとう、おとうさん。

んとね、これね、

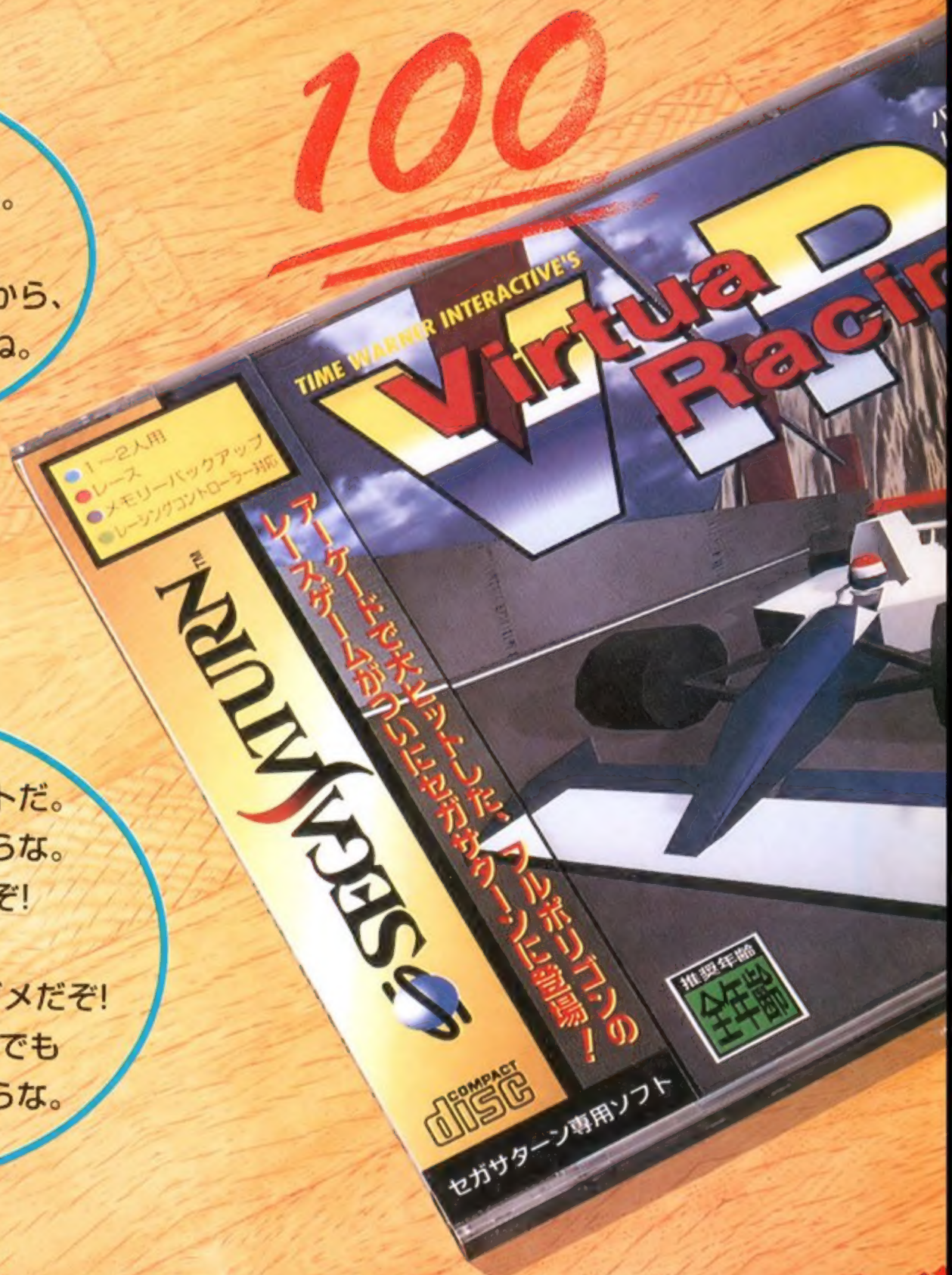
『2人同時プレイ』もできるから、
いっしょにやろう、ね、ね。

ほ～ら、学、プレゼントだ。
男と男の約束だったからな。

いっぱい遊んでいいぞ!

でも、いいか学、
勉強もちゃんとしなきゃダメだぞ!

100点とったら、いつでも
オモチャ買ってやるからな。




バーチャレーシング

希望小売価格5,800円(税別) ©SEGA 1992 ©SEGA/TIME WARNER INTERACTIVE92.95

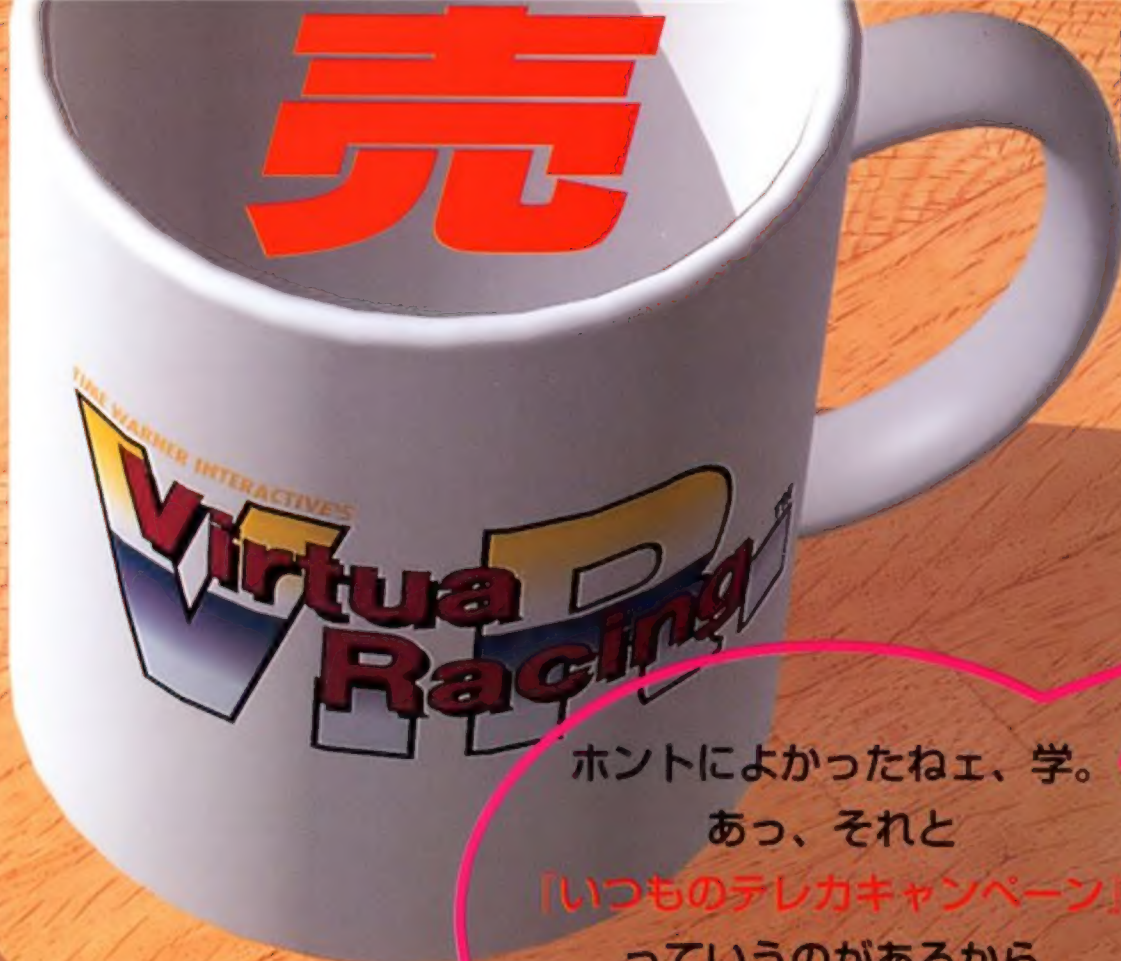


このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

発

売



ホントによかったねエ、学。
あっ、それと
「いつものテレカキャンペーン」
っていうのがあるから
ハガキ送って、テレホンカード
もらっちゃいなよ!!

あらすじ

1年が終わりに近づき、こともだってなにかと忙しい12月の或る日、
東京都茅場町の三流商社に勤務する、室田志津男(44)の長男・学(7)は、
さっきから何度も数日前の父との約束を思い出していた。
「テストで100点とったら、そのおもちゃを買ってやるぞ!」
そのおもちゃとは、セガサターン用ソフト、
「バーチャレーシング セガサターン」
学のとおりで、姉・涼子(14)がいつになくはしゃいでいる。
「何度見てもすごいよねエ。学、やればできるじゃん!」
そう、学はやったのだ。100点をとったのだ。しかも、苦手の算数で。
そして、今日は学にとっての「運命」の日、12月22日……

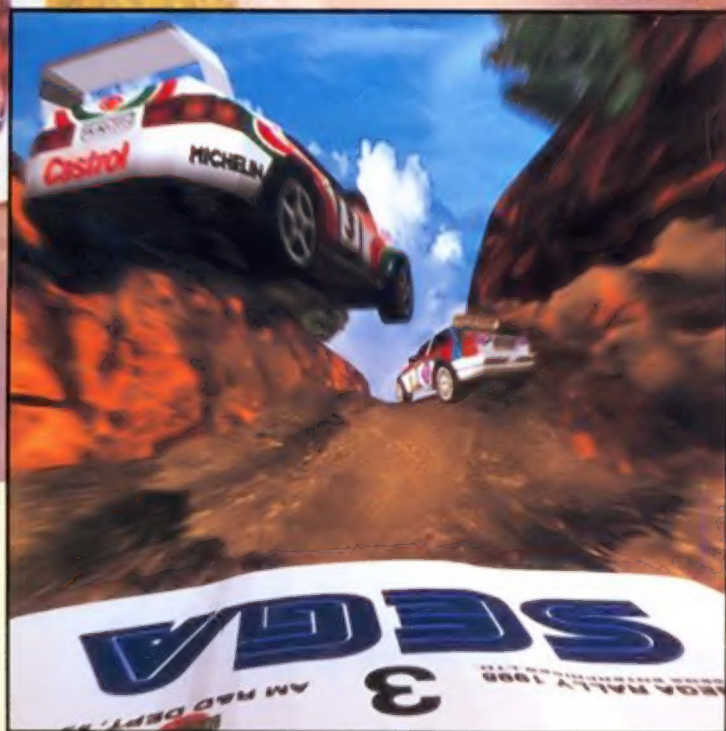
セガサターン Virtua Racing™

株式会社 タイムワナー インタラクティブ

〒101 東京都千代田区岩本町2-1-15 カスタマーサービス:03(3865)2988(月)~(金)10:00~17:00(祝・祭日除く) ※ゲーム内容に関するお問い合わせはご連絡ください。

SEGA™

跳ねる 滑る 攻める セガラリー・サターンラウンド 開幕!!



激しくドリフトする、オリジナル・ワークスカラーのセリカGT-FOURとランチアデルタをセガサターンならではの美しいグラフィックで再現/アーケードモードはもちろん、お楽しみのセガサターンオリジナル要素も用意!!

セガラリー・チャンピオンシップ
12月29日発売予定 5,800円〈ドライブ〉

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994 1995
●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA
SPORTS™

SEGA SATURN
SEGA SATURN™



株式会社セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様情報センター
☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

SEGA SATURNおよびSEGAは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



Printed in Japan

T1023404010542

雑誌23404-1/26

セガサターンマガジン 1月12・26日号 1996 Vol.1
1996年1月26日発行 (毎月第2、第4金曜日発行)
発行人・編集人・和田 尚
発行ソフトバンク株式会社出版事業部 電話 03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価540円(本体524円)